电子游戏与电脑游戏

TV & PC 电子与电脑娱乐



纯情可爱骑士团

～純情で可憐～ メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝



机种:PS	厂商:IDEA FACTORY	类型:SLG
媒体:CD－ROM	发售日:10月25日	

更加详细的国政说明

游戏以月为单位进行，每个月决定可以实行的指令。有与敌国进行战争的"攻击"、与商人间的"买卖"、与他国的"同盟"，劝诱他国武将的"说得"，还有发现隐藏武将的"探索"等等，全部指令共有10种，充分运用这此指令走向胜利的要诀。





◀在事件的会话中有各种各样的内容，而且种类十分丰富，绝不会让玩者感到腻烦。



▶玩者的目的是与敌国战斗夺取领地，并统治整个大陆。本作中可以看到1000人对1000人的战斗场面。

迪娜

メイマイ国心地善良的公主。继承亡父的遗志，为结束战乱而战斗。具有做为军师的优越才能。

EVENT 事件

充满乐趣！多彩的事件在等你！

请注意事件的发生以及过程

事件只有在战斗时满足特定的条件才会发生（也有一部分的例外）。事件的数量实际上是很丰富的，特别是事件中美丽的插图是绝不可放过的。





▲是因缘的对绝吗？战斗中不同的武将会引发不同的事件。



▶在事件中还有与女性人物的浪漫故事发生。

BATTLE 战斗

战略是胜利的关键！引人注意的战斗部分！

战斗系统的指南

可参加战斗的只有先发成员(最多5人)。从中选择出阵的武将后就会开战。战斗为每回合选择"阵形"等一个指令，敌我双方同行采取行动。就是所谓的猜拳风格的战斗。





▶重视攻击或是重视防御的阵型的效果不同。

拉特

是迪娜的朋友，具有优秀的拳法本领和女孩。借助封印在宝玉中的龙之力，可使用各种各样的技。

莉姆

拉特的义妹，性格内向，15岁。曾担任过メイド，但在战场上却显示出作为武将的才能。

必杀技爆发！



◀这是强力无比的必杀技的场面，其威力引人注目。

如何使用必杀技?

在每个回合中，画面上方的必杀技级别（最大为3）都会增加，之后就可使用与之相应的技了。每个武将都有不同的必杀技，应对应战况区分使用。



▶回到原来的工作后，莉姆表情轻松地进行着扫除，毕竟是个女孩子呀。

(月刊)99·12期(总第41期)
1999年12月1日出版

本别册不另收费,请读者届时查收。

别册责编/BLUE

本刊顾问:常志海 林 英 黄宗道 尹双增 黄进先 邢定桓
社长兼总编:陈曰岷
副总编辑:凌云
执行总编辑:卢克
责任编辑:余森 有余
美术编辑:徐扬
责任校对:文凤
主办:海南省科技咨询服务中心
编辑出版:《科学时代》杂志社
邮购地址:北京清河邮局062信箱
邮编:100085
邮购咨询电话:010-62924382
广告及业务咨询电话:0351-7066387
投稿信箱:北京市清河邮局062信箱
邮编:100085
印刷:山东烟台新华印刷厂蓬莱厂
广告许可证:琼工商广字04号
发行:《科学时代》杂志社
国际标准刊号:ISSN1005-250X
国内统一刊号:CN46-1039/G3
邮发代号:42-156
出版日期:1999年12月1日
定价:6.50元

科学时代
电子游戏与电脑游戏

①天使领域 ANGEL

②NEW GAME实验场 E·T

③超攻略道场 DRAGON、E·T、默文

④王者之书 DRAGON

⑤游戏殿堂

⑥纵横四海 驰骋

⑦龙的地下城 DRAGON

⑧GAME同人馆 默文

⑨广告



EVENT 微软雄心勃勃开拓掌机市场

微软对游戏界的野心越来越大了。据消息报导说 X－Box 直接点名挑战 SONY PS2 之后，微软再次将触角伸向另一个广大的市场——掌上游戏主机市场。而这也会对一向由任天堂主导的掌上游戏主机市场产生极大的影响。

这则消息是美国游戏网站 Pocket－IGN 上报导的。有监于个人通讯及个人数位秘书（PDA）市场日益成长，微软对这市场也极具兴趣，因为这市场牵到游戏、资讯、金融……等层面，并直接面对每位消费者，所以不管是微软还是其他电脑大厂，对 PDA 市场都投注极大心力。不过再怎么努力，市场占有一直不能提升，所以想改变方向一定要从娱乐方面开始着手。

到现在任天堂的 Game Boy 发售已经十年了，全球销售量在 8000 万台以上，而 Game Boy 单纯的“游戏导向”的大大成功也给予微软极大的启示，让微软体会到如果要拓展 PDA 市场，必须先由游戏下手。

目前消息指出微软正在规划一台强有力的掌上型多功能硬件（或许应该说是 PDA），除了具备通信文书处理能力之外，最夸张的是它还具备“3D 运算能力”的处理器（这个处理器由东芝提供），以及 Direct X API 发展 3D 程式，并且能跟“X－Box”进行连结，从这些资料看感觉好像不是一般掌上游戏主机所能达到的功能。

至于产品定位部分，这台掌上型硬件定位在一台多功能高科技个人数位 PDA“秘书”，而不是一台游乐器，所以层级与 Game Boy Color 有所不同，售价自然也较高档，预估售价为 299 美元。



EVENT 次世代机大战

这是美国华尔街日报的一则新闻。新闻中指出微软染指家用游戏市场的秘密武器“X－Box”似乎呼之欲出，据闻微软已经投资 10 亿美元在“X－Box”总体研发及行销上，而首要目标就是 SONY 预计 2000 年 3 月 4 日上市的“PS2”。

根据目前各项传闻指出，“X－Box”有可能改变架构，改为采美国 AMD 目前旗舰产品 Athlon（也就是俗称的 K7）作为中央处理器，Athlon 的 效能/价格比 的确是个不错的选择。作业系统也将采用 Windows 2000 特制版，方便与电脑游戏进行移植工作。

微软对游戏界觊觎已久，多年前便已开始秘密研发对应硬件，“X－Box”便是明显例子。“X－Box”预计 2000 年秋天紧随 PS2 发售后登场，售价预计在 300 美元以下。微软这种直接点名 SONY PS2 对挑的行为，再加上 DC 的逐渐成长、“海豚”的虎视眈眈，21 世纪的游戏市场火药味十足啊！





EVENT NAMCO 与 KONAMI 官司再起

今年 6 月份，KONAMI 因为音乐游戏专利权大兴官司，日本各大游戏厂商几乎被牵扯其中，其中 NAMCO，JELECO 两家更是官司连连，与 KONAMI 互相缠讼至今。其中 NAMCO 前两次各因为摆设“VJ”机台、“Guitar Jam”被 KONAMI 主动控告感到莫名其妙及不满之外，现在终于反将一军主动控告 KONAMI 一状，让这件震撼日本游戏界的官司越演越烈。

10 月 27 日 NAMCO 在东京地方法院按铃控告 KONAMI 的棒球游戏“实况野球 99 开幕版”侵犯该公司专利，因为 NAMCO 在 1994 年 6 月 12 日曾向日本专利局申请“读取资料时进行小游戏程式”的专利，并于 1998 年 4 月 22 日通过认证。而 NAMCO 也将这项技术用在多款 PS 游戏如“铁拳”、“山脊赛车”系列上。而 KONAMI 在 7 月份发行的“实况野球 99 开幕版”竟然有出现这种技术，而且也未得到 NAMCO 同意，明显侵犯 NAMCO 自身权益，故向东京地方法院控告 KONAMI 侵权，并保留赔偿及追诉权利。至于 KONAMI 方面表示“实况野球 99 开幕版”所用到的技术完全是独力研发而成，与 NAMCO 的技术完全无关，完全是 KONAMI 本身独自产生之技术，故对 NAMCO 的指控不予承认。

现在这场官司已经演变成为日本业界的热门话题，到底结果如何还得让时间来说明。



NEWS Acclaim支持"海豚"

美国知名游戏公司 Acclaim 日前表示，他们已经收到任天堂新主机"海豚"的初期软件开发工具，并着手规划对应游戏，其表示任天堂已经秘密的发送海豚的初步开发主机及工具给几家加盟厂商，而"海豚"具备网路功能，硬件机能"非常强大"。

Acclaim 希望能够赶在"海豚"2001 年发售时，至少能有一款对应游戏同时发表，如果开发进度来得及的话，2000 年八月份"海豚"发表会或许就能先公布游戏的内容。

"海豚"到底有多强大呢？还要等到明年才清楚，真让人等不急啊!!



NEWS SEGA与Swatch结盟

SEGA 日前宣布将与广受年轻人喜爱的瑞士钟表制造商 Swatch 合作，共同发展以网络为中心的"网络时间"(Internet Time)概念，并将之应用于 DC 日后网络服务上。

根据 SEGA 的计划，这项合作案将有三个发展方向：

①整合 SEGA DC 网络技术及 Swatch"网络时间"概念。

② DC 网络使用者将可连结 Swatch 手表，获取更新的网络讯息。

③利用共同研发的技术发展新型态游戏。

Swatch 是瑞士领导钟表品牌之一，自 1983 年创立至今已销售出 2 亿 5000 万支手表，1988 年 Swatch 提倡"网络时间"概念，一种全球共通的新时间概念，将传统一天 24 小时分成 1000 个单位，以便利日后网络资讯交流的依据，目前全球已有超过 100 万家公司及机构已通过"网络时间"认证。

目前 SEGA 还没有公布详细合作细节，所以还不知两家公司真正合作的方式为何，本刊将为各位玩家继续追踪报导。



NEWS 任天堂社长2001年退休宣言

一手创建任天堂近 20 年辉煌电玩帝国的任天堂现任社长山内溥日前正式对外发表声明，他将于 2001 年正式退休卸任，新任社长将由贤能者接任，而山内溥也将担任任天堂荣誉会长一职。

任天堂这家百年老店早年是制作日本传统花牌起家，一度面临经营不善倒闭问题，而第三代继任者山内溥于 1949 年接任任天堂后便积极创新往多变的娱乐产业发展，1970 年代的电子光线枪、1980 年代红及一时的"Game & Watch"；任天堂红白机、GameBoy、超级任天堂……等，任天堂所创下的丰功伟业，使任天堂几乎成为游戏的代名词。

山内溥作风虽然强硬，但是不能否认他一手创建任天堂这全球电玩龙头的功绩，而山内溥一直希望能在他退休前能看到"海豚"及"GameBoy Advence"推出，或许 2001 年山内溥退休前，就是任天堂新世代主机推出的时日吧!!

而当山内溥宣布 2001 退休后，任天堂新任总裁的人选也是现在的热门话题。目前日本有消息说接任任天堂总裁的热门人选有两个，一个是"玛俐欧"、"萨尔达传说"创造人，任天堂天才游戏制作人宫本茂；另一个是开创任天堂北美辉煌事业，山内溥最得力的助手兼女婿的荒川实。

这两个人对任天堂的贡献都有目共睹，任天堂电玩帝国的建立，他们两人功不可没。不过问起对接任任天堂总裁职位的意愿，两个人的反应就大不相同了。宫本茂接受美国游戏杂志 Next－Generation 访问时就表示，他对接任任天堂总裁并无兴趣，他表示他是一个创意导向的人，对行政事物一窍不通，绝对不是好人选，A 所以极力推荐 荒川实。他在对话中说："大家都应该知道荒川实先生担任任天堂美国分公司总裁时的能力及贡献吧！任天堂之所以能在北美大成功，全是荒川先生的功。至于我嘛还是比较喜欢做游戏。"

荒川实是山内溥最得力的助手及女婿，善于沟通、熟悉行政事物，与北美欧洲游戏业界关系良好。而因为他强力的外交及办事能力，任天堂能在短短几年内横扫北美市场，甚至在 N64 亚洲市场失利时，北美市场仍能撑起一片天。而荒川实目前对任天堂总裁一事不表示任何意见，一切遵照山内溥的意思。不过可以确定的是只要宫本茂及荒川实还待在任天堂一天，任天堂永远不会让玩家失望的。



EVENT 日立进军大型电玩市场

世界级知名的电脑、家电大型厂商"日立研究所"目前正式宣布将与 NAMCO 共同合作，发展全数位化、双向传输的大型电玩主题乐园娱乐设施。而搭载"日立"最新研发娱乐系统的娱乐设备"Contraction"也将于今年 12 月 11 日在 NAMCO 的主题乐园"NAMCO Wonder Egg 3"正式登场。

这项新型态娱乐设备是由日立公司与美国 EDW 公司共同合作研发的，是一个内部具有大型投影设备，可同时容纳 8 人娱乐的大型游乐舱，每个座位都有独立的立体音响及操纵杆，给予玩家更高的自主性。而且根据玩家操作指令的不同，每次进行游戏都会产生不同的变化。该系统主要诉求点在于：小型、轻量、动态的临场感、完全双向互动、具备网络连线功能、容易安装。

日立希望该设备能尽快普及到日本各主题游乐场进而到世界各地，让玩家能早日体验属于新世代的未来游戏设备。



天野喜孝个人画展



以"Final Fantasy"系列人物设定广为玩家熟知的日本插画大师天野喜孝日前在纽约举办个人最新画展，除了展示个人最新创作之外，还有数幅天野喜孝为预计2001年夏天上映的全电脑动画电影"Final Fantasy: Movie"人物设定首度展出。

而除了天野喜孝亲自主持画展开幕仪式之外，现任SQUARE美国分公司社长，"Final Fantasy"系列总监的阪口博信、SQUARE/EA总裁Jun Iwasaki也亲临剪彩。现场除了展示画作之外，也有展示SQUARE开发的PS2游戏展示片段，如the Bouncer或利用PS2即时运算的FF8男女主角跳舞片段，都让参观者印象深刻。

在放映完PS2展示后，会场还放映部分"Final Fantasy: Movie"全新片段，让在场人士大为吃惊，因为这些电脑动画的表现与真人无异，水准远超过现今的"虫虫危机"、"玩具总动员"等动画电影。



而他最新创作画集将在近日内推出，天野喜孝表示在画展结束后将随即投入下一个工作，目前已知有三个计划需要完成，其中有CAPCOM的DC RPG游戏"Emblem of Eru"人物设定、"Final Fantasy"新作人物设定等工作。



Success加盟PS2

曾在SEGA系列游戏主机开发过"小魔女(Cotton)"系列的游戏开发商Success日前宣布加盟PS2，而且已经有一款对应游戏开发中，详细情报还不清楚。而Success目前有一款DC用3D射击游戏"Rainbow Cotton"将在12月发售。



SONY与KB Toys结盟

SCE美国分公司(以下SCEA)日前宣布将与北美玩具连锁商KB Toys结盟，共同推展北美PS及PS2业务，即日起在北美举办一场名为"PlayStation Mall Invasion Tour"环美行销活动。此外SCEA决定每个周末在各游戏据点举办PS新游戏试玩，并现场免费发送PS游戏5美元折价卷，玩家凭卷便能到全美任何一家KB Toys门市使用，便宜购买PS游戏。



SONY财务预测下调

根据日本产经新闻报导，SONY集团旗下之新力音乐(Sony Music Entertainment)日前表示，因为日币升值的影响，SME预计下调该公司今年度游戏事业营收，由372亿日圆调降到318亿日圆，降幅达14.5%。

此外SCE也因为日币升值及PS主机降价影响，将下调1999年财务预测，预期1999年会计年度SCE净利由原本预期的710亿日圆下调到520亿日圆，降幅为26.3%。

而SME也预测预计2000年3月4日发售的"PS2"初期应该能创下总销售600亿日圆约合5.34亿美元)的业绩，其中包括PS2主机销售约400亿日圆；相关周边及游戏销售约200亿日圆(以上以初期销售100万台主机预估)。



任天堂与NEC大手笔合作计划

根据日本产经新闻报导，任天堂与NEC正式对外宣布合作计划，NEC将负责生产任天堂新世代主机"海豚"的绘图晶圆，并将增资800亿日圆兴建NEC九州熊本工厂，负责生产"海豚"绘图晶片。该工厂预计11月动工兴建，预计2000年8月可正式上线生产。

这颗代号"ArtX－1"的绘图晶圆，以0.18微米制程，DRAM混载，时脉200Mhz、汇流排频宽3.2GB/秒，由SGI子公司Art－X负责设计，运用Meyos记忆体技术，并委由NEC负责生产。

NEC预估，这笔合作案应该可以带来3000亿日圆业绩，占NEC集团晶片代工事业10%业绩。而NEC也将全力配合任天堂2000年八月的"海豚"正式发售。



SCE与MTV的合作计划

SCE美国分公司(以下SCEA)日前宣布将与MTV音乐频道合作，共同发展北美地区PS游戏业务，希望藉由MTV在北美年轻人心目中的流行性及亲和力，让玩家更能体验到PS的欢乐魅力。

而SCEA将与MTV共同举办一场名为「MTV's Campus Invasion Tour」全美校园巡回之旅，在北美各大学校进行PS游戏新作展示及试玩，为期六周，足迹遍及全美26所知名大学。

无独有偶的，早在今年三月时，SEGA就为了九月份北美地区DC主机发售，而与MTV音乐频道进行长期合作，而SEGA更是今年MTV音乐奖颁奖典礼的最大赞助商，而与MTV的合作的确使DC主机的推广事半功倍。

看来MTV也是北美游戏商兵家必争的合作夥伴了！



KONAMI参予无线电播放事业

KONAMI日前宣布与东京FM业务合作，希望利用无线电调频广播的传播能力，加速游戏事业的普及。KONAMI希望能开发利用FM多重收波机能的个人资讯产品，除了放送游戏关连新闻资讯，另外还希望能接收无线电波资讯进行游戏资料的更新下载，诸如音乐游戏的新曲目、最新球员资料、RPG新增魔法道具……等，利用广播电讯的传递速度，建立全新的游戏机机制。

而该商品预计明年春天上市，无独有偶的，BANDAI的掌上型主机"Wonder Swan"也将开发具备此功能的周边，或许无线通讯的时代也是游戏界不可抵挡的风潮吧!



Criterion的PS2计划

英国实力派游戏开发商Criterion Software日前宣布加盟PS2，而他们研发的最新游戏"RenderWare3"也将会推出PS2版本。此外在DC上大好评的「滑板特技王（Trickstyle）也将移植到PS2。

"PS2真的是我见过最强悍的游戏硬件"Criterion软件行销部总裁Mike King表示：我们将尽全力开发PS2对应游戏，让玩家清楚强力的硬件配上有实力的游戏厂商，创造出来的成果有多惊人。"RenderWare3"将在11月份有初期的成果展示；PS2版"滑板特技王"也将积极移植中，请玩家期待我们的全力以赴吧!



TECMO的北美计划

TECMO日前接受美国游戏网站IGNPSX访问表示，他们已经针对北美游戏市场拟定明年年度行销计划，预计10月底先在大型电玩市场推出的3D格斗游戏"死或生2"将在明年初先在日本推出DC版，而后才会在北美推出。

至于PS2游戏方面，目前TECMO正在制作两款对应游戏，"UNiSON"将会在明年推出日本版本；"Ninja Gaiden"也预计明年五月份E3展正式对外展出，并预计2000年底推出北美版。至于"死或生2"目前还没有推出PS2版的计划，一切将是后续发展而定。



Game Boy下载服务延期

任天堂日前宣布，原本预计11月初开始的"Nintendo Power" Game Boy游戏下载服务因为台湾9月21日大地震的影响，致使Game Boy空白记忆卡零件生产不及，而将延期该服务。至于Game Boy游戏下载服务正式日期将以后公布。



2001网路音乐计划

SCEI日前宣布，将与日本关西地区有线电视业者"关西多媒体服务（KMS）"共同合作，推广网路音乐下载服务，2001年电影、音乐的有价下载服务将开始试办。日后日本关西地区玩家便能利用有线电视将游戏资料、MP3音乐甚至最新电影影像档，通过高速的Cable Modem进行有价性的下载，而对应的网络硬体架构，应该是以PS2为主轴。

SEGA早在多年前便已积极的进行DC网络架构建立及服务，并且有多家家电大厂、有线电视业者及日本官方学术单位支持；SCEI目前才开始动工，时机稍嫌晚一点，但不管如何，能够替玩家带来便利的游戏生活就是一件好事。



1999北美卖座游戏排名

大家或许应该有听过，任天堂1998年以1570亿日圆的净利，荣登日本获利第一的游戏厂商（也有可能是世纪获利最高的游戏厂商），比起第二名的SCE，获利超过三倍。

而由美国全球购买指南(NPD)统计的1999年北美卖座游戏前20名的名单也已经出炉了，在包含电脑及游乐器所有平台游戏中，任天堂就包办了11个，难怪1999年任天堂赚钱赚海，而"口袋怪兽"皮卡丘更是任天堂的超级吸金鼠，任天堂的最大财神爷。

游戏排名如下：

1. 口袋怪兽 青（GameBoy）
2. 口袋怪兽 赤（GameBoy）
3. Mario Party（N64）
4. 任天堂明星大乱斗（N64）
5. Syphon Filter（PS）
6. 萨尔达传说：时之笛（N64）
7. WCW/NWO Thunder（PS）
8. Frogger（PS）
9. 007黄金眼（N64）
10. 口袋怪兽弹珠台（GameBoy Color）
11. 跑车浪漫旅（Gran Turismo）（PS）
12. 星际大战首部曲：极速飞梭（N64）
13. WWF Attitude（PS）
14. Driver（PS）
15. 口袋怪兽摄影师（N64）
16. 古惑狼大冒险2（PS）
17. 模拟城市3000（PC）
18. 星际大战：侠盗中队（N64）
19. 超级玛俐兄弟豪华版（GameBoy Color）
20. 极速快感之致命追击（PS）

NEWS PS2与PS的互换

日前SCE出版的PS专门月刊“HYPER Playstation”登载了一篇文章，为玩家解释PS1与PS2游戏执行及周边设备互换上的问题，这篇文章具体内容如下述：

游戏部分

●PS2主机完全对应PS1的游戏。

●PS2光碟片有不同颜色及LOGO，以与PS1游戏作区分

●用PS2执行现今PS1游戏时读取速度与现今PS1相同都是两倍速，因为这在当时PS1游戏设计时就已经制定好了。

●PS2启动时会因放入游戏片的规格而自动切换为PS1/PS2格式，无法在主机启动後再行切换。

●PS1的游戏放入PS2后并不会加强游戏执行效率及画面表现。

控制器部分

●PS2专用控制器“Dual Shock 2”的类比控制键有256阶段压力感应变化的特殊功能。

●“Dual Shock 2”特殊功能无法对应已推出PS1的游戏，所以玩PS1游戏时效用会跟原本的Dual Shock一样。不过日后将会推出能对应“Dual Shock 2”特殊功能的PS1专用软体，以便利日後在PS2上执行。

记忆卡部分

●PS2的大容量8MB记忆卡为现今PS记忆卡的64倍，但记忆格式为“Byte”，与原本PS1记忆卡不同（PS1记忆卡为“格”），故两种记忆卡资料不能互通，PS1主机及游戏无法对应PS2记忆卡，PS2主机可对应目前PS1游戏及记忆卡。

●PS2大容量记忆卡读取速度为原本的250倍，不过拿PS1记忆卡到PS2上使用不能提升读取速度。

●PS2大容量记忆卡磁区分割检讨中。

●“PocketStation”能同时对应PS1/PS2，不过SCE目前还没有推出大容量「PocketStation」的打算。

主机部分

●PS2并没有建置通信对战线接头，所以一些对应通信对战线的PS1游戏无法在PS2上作通讯对战。

●要关闭PS2电源时不需同时压主机前方的Reset键。

●PS2 AV影音多重输出端子输出功率与PS相同。

●PS2不具备红外线遥控器。

●PS2游戏售价由游戏开发公司自行决定（如PS2的“GT2000”是DVD游戏，售价5800日圆）。

●PS2主机与游戏贩售通路与现今PS相同(指日本本地)。

●PS2预约方式还未公布。

看来PS2虽然向下相容PS1，但限制还是蛮多的，而且游戏执行效能也没有提升。不过这是SONY体贴玩家还保有PS1游戏所提供的附加价值，玩家也别要求太多。以后本刊会继续报导有关PS2的消息。

NEWS PS2在SONY中占重要地位

PS2将在2000年3月4日正式发售，并肩负SONY集团数位化娱乐事业先锋，具有重要地位。而日前SCE公布的全事业长期发展计划更是突显PS2的重要性。

在这份计划书中SCE明确表示PS事业部占SONY全集团38%年收入，而未来SONY进军家庭数位娱乐新事业，PS2更是其中重要关键，为此他们投资上千亿日币及18个月的时间研发PS2。

此外SONY投资美国Essex Management，为未来“数位电影”事业奠基，或许以PS2为中心的家庭网路数位娱乐新架构，是SONY 21世纪的全新企图吧!!

NEWS 日本玩家对“海豚”反应冷淡

日本最具公信力的电玩周刊FAMI通日前针对21世纪新世代主机购买意愿做了一次问卷调查，而任天堂新主机“海豚”因为至今妾身未明，日本玩家对此主机兴趣不大，投票的数字不是很好。

你会买PS2吗?	你会买“海豚”吗?
发售时即购入(34.4%)	发售时即购入(5.1%)
先看情形再说(38.1%)	先看情形再说(25.1%)
等降价再说(14.4%)	等降价再说(7.5%)
不买(2.3%)	不买(13.4%)
不知道(6.0%)	不知道(38.1%)
没有回答(4.9%)	没有回答(10.8%)

有超过三成的人会在PS2发售时立刻购买PS2；但是也有超过三成的人对“海豚”抱持着观望的态度，显示PS的成功形象及东京电玩展为PS2奠下良好的基础；任天堂暧昧不明的态度严重降低玩家对“海豚”的兴趣。这个统计数字或许应该给任天堂做个警讯。

NEWS SC&T支援“NUON”

不晓得玩家还记得“Project X”，这个由美国VM Labs计划于1999年推出的DVD多媒体娱乐平台吗？Project X正确名称应该叫“NUON”，不过自从消息公布之后一直没有下文，DC发售及PS2、海豚发表后玩家们更是淡忘这个连个影子都没有的产品……。

不过美国知名游戏周边制造商SC&T日前宣布将支援NUON，似乎又将这台早已被大家忘记的平台拉上台面，不过这台硬件定位将是一台多媒体娱乐DVD set-top box，应该与报道中的微软“X-BOX”定位相同，至于到底真相如何，2000年NUON发售后应该就一切明白了。



NEWS SQUARE千禧年发表会延期

SQUARE 日前在官方网站上发出公告，原本预计 11 月 23 日在横滨举办的“Square Millennium”游戏新作发表会，将延后到 2000 年 1 月 29 日举办。目前 SQUARE 并未针对延期原因发表任何官方声明。



NEWS DC不怕千年虫

SEGA DC 内藏计时器，会不会碰到目前电脑界最热门的“Y2K 千年虫”问题呢？SEGA 日前在官方网站正式声明 DC 绝无 Y2K 问题，请玩家放心。

何谓 Y2K 千年虫呢？这是当初 1950 年代设计时对时序计算只考虑到百位数字的计算，忽略千位数字进位，所以有可能在 1999 年 12 月 31 日过后电脑自动进位回到 1900 年，整个电脑时序大乱，而依照时序储存的资料也会因此消失而产生错乱，是个非常严重的问题。因为对于政府、银行、医院等大型机关企业，如何在维持现有电脑资料架构运作下又能同时修正 Y2K 问题，将是资讯界一大挑战。



NEWS 光荣发行游戏制作软件

各位玩家还记得 1996 年时 Saturn 上有发行一款让玩家自己动手设计游戏的套装软件“Game Basic for Sega Saturn”，这款由日本 Bits Laboratory 公司制作，光荣（KOEI）发行的套装软件允许玩家享受进一步自己动手设计有系的乐趣，而现在该软件最新版也即将公布了。

这款名为“Game Basic for the next generation”新版软件将有更强大稳定的功能，允许玩家利用简单的 Basic 语言设计新世代游戏主机的对应游戏，至于何谓新世代主机呢？是 DC 还是 PS2？还需要进一步公布详细细节。



NEWS N64也能上网了！



继 SEGA DC、SONY PS2 的网路功能之后，任天堂现行游戏主机 N64 也将具备上网功能了!! 在日前“Fall Internet World '99”展中任天堂首次对外展出 N64 的上网套件，包括卡匣式的数据机（内含网路浏览器）、N64 专用键盘……等，提供 N64 上网及收发电子邮件功能。



NEWS “Hello Kitty”版DC的漂亮造型

SEGA 将在 11 月 25 日推出限量版“Hello Kitty”版的 DC 主机，并且在 SEGA 官方网站也公布了该版本主机的漂亮造型。

这次发售的“Hello Kitty”版 DC 将有透明粉红、透明粉蓝两种颜色，整套配件包括 DC 主机、控制器、VMS 记忆卡、DC 专用键盘及专用“Hello Kitty”网路浏览软件，整套配备售价 34800 日圆。

SEGA 希望此举能够吸引女性消费者注意，而且也达到目的了，目前日本年轻女学生及上班女性已经对这款可爱造型的主机有极大兴趣，想必将有更多女性玩家投入 DC 一族的怀抱。





NEWS DC的宽频网路下载服务

SEGA 日前正式宣布将与日本最大的有线电视业者 Jupiter Telecon 合作，规划 DC 宽频网路服务，并即日起进行实验，日后玩家能够过宽频 cable modems 实现在家下载最新 DC 游戏的梦想了。

在今年年底以前，Jupiter Telecon 将提供 200 名志愿者进行免费的 DC 宽频网路实验，而 SEGA 也将尝试利用宽频网路进行 DC 游戏下载服务，目前还未知提供下载游戏的内容。



NEWS 加速开发PS2游戏的好帮手

日本 VR 技术研发公司 Ai Cube 表示将把它们研发已久的新软件纳入 P2 开发工具中，而对于大多数 PS2 程式开发者而言，他们的研发行程表可以缩短约六个月时间。

Ai Cube 保证它的全新产品可以将 Windows 95，98 和 NT 系统上执行的程式移植到 PS2 上执行。这个技术将会烧在一张标准光碟片上，它的价格约日币 3 百万元，大约美金 28000 元。

Ai Cube 希望这个产品在 PS2 上市时可以卖给 200 家公司，主要行销目标是小型软件研发者，因为他们的经费相当有限。这家公司尚未替软件命名也没有软件公布上市日期。

SOFT PS2的超强赛车大作"GT2000"



号称发挥PS主机100%实力的赛车大作"跑车浪漫旅2(Gran Turismo 2)"终于将在今年11月25日推出了，这套游戏将内含两片CD，并将有"大型电玩模式"、"时间竞速模式"与"GT模式"供玩家选择。

此外预计2000年3月4日与PS2主机同时推出的新世代赛车游戏"GT2000"目前也据说将收录"GT2"所有500辆实车资料及40几条游戏跑道，也就是说"GT2000"将内含"GT2"的游戏加强版？目前这则消息未经SCE任何证实，不过如果是真的，对赛车迷而言将是一个天大的好消息。

NEWS "帝国华击团"华丽出击

10月18日在东京新宿厚生年金会馆，SEGA送给"樱花大战"迷一个隆重的献礼，因为在"樱化大战2000 Project"发表会上SEGA除了一口气公布了多款DC的"樱花大战"游戏，还有动画、电影的相关细节。

在发表会上这次SEGA一口气公布5款DC"樱花大战"游戏及一款Game Boy Color"樱花大战"，其中有樱花大战最新系列作"樱花大战3"，预计2000年秋天发售，GD-ROM 3枚组，售价未定；Saturn名作完全在DC上复活的"樱花大战1、2"，除了对应网路、VMS记忆卡、震动包、类比摇杆，还有高解析度画面及随时储存功能。一代预计2000年春季发售，GD-ROM 2枚组，售价未定，二代预计2000年夏季发售，GD-ROM 3枚组，售价未定；樱花大战歌谣秀的游戏"大神一郎 奋斗记"，2000年春季发售；樱花大战益智游戏版"花组对战2"由Media Factory负责开发贩售的"樱花大战Game Boy Color"，目前不知是否会与DC版有何互动。



而动画方面则发表了由角川书店发行，由"新世纪福音战士 剧场版"大月俊伦监制"樱花大战"剧场版；"樱花大战"电视版；"樱花大战"OVA版其中有："樱花大战·轰华绚烂"，共四卷，12月18日发售第一卷，以后每2个月推出一支。

另外还公布了樱花大战歌剧"樱花大战歌谣秀～红蜥蜴"；PC GAME"樱花大战 电幕俱乐部2"；樱花大战小说共4部，12月开始贩售。樱花大战2小说制作中及音乐CD。

SOFT DC几款游戏报告

1. 梦幻摇控赛车



Acclaim又放送他们今年热门游戏"梦幻遥控车(Revolt)"DC版最新游戏画面，画面看起来比PC、PS、N64版更加漂亮，特效也更加华丽，玩家仔细看看吧！DC版"梦幻遥控车"预计今年年底发售。

2. DC新款动作游戏



由制作电脑游戏"(Die by the Sword)"的游戏公司Treyarch曾宣布将在DC上推出续篇游戏"禁断的膜拜(Draconus: Cult of the Wyrm)"(暂译)，现在公布了发售日期，预计2000年第一季度发售。

3. DC版"Zombie Revenge"游戏新模式



10月28日发售的"莎木"延期到2000年春天已经让DC玩家非常不爽了，而同一天发售的DC"死灵复仇(Zombie Revenge)"再度延期到11月25日，其实"死灵复仇"延期是为了更好的游戏品质及原创游戏模式。根据美国游戏网站Gamefan的报导，"死灵复仇"增加了不少好料的玩法，除了对应VMS记忆卡之外，还有许多原创的新模式。

4. 临场感十足的"NBA 2000"



DC最新的运动游戏NBA2000画面相当不俗，该款游戏收录NBA 2000年最新球员资料，并聘请NBA球员实地监制，预计11月中旬在北美地区推出，亚洲版要等到2000年春天。

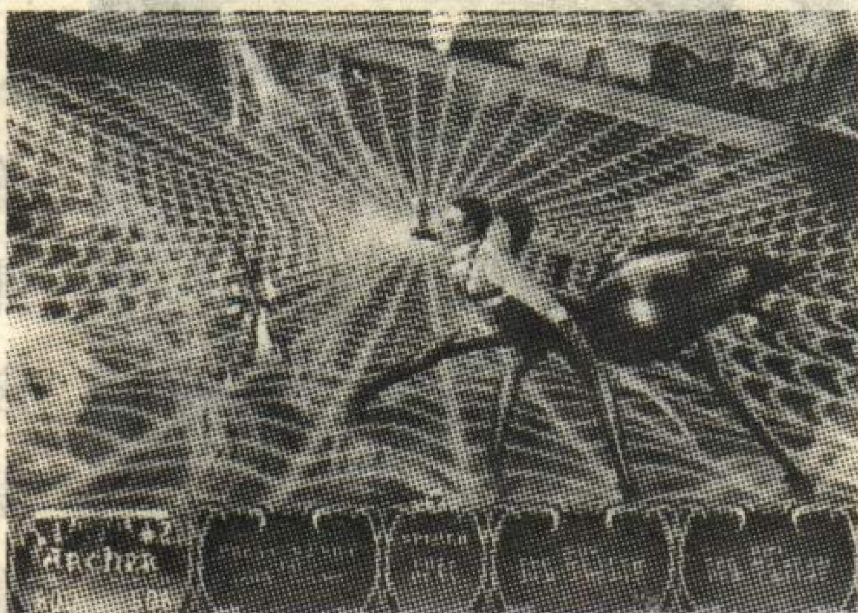
5. DC"Soul Fighter"延期



Mindscape日前宣布原本预计秋天再DC上推出的3D动作RPG"灵魂战士(Soul Fighter)"因为程式最佳化的关系，将延期到11月中旬在北美推出。

6. "圣铠传说"正式移植DC

Midway日前正式对外宣布他们受欢迎的大型电玩动作游戏"圣铠传说(Gauntlet Legends)"将正式移植到DC主机上。这款华丽的3D动作RPG可允许四名玩家同乐，DC版预计2000年第三季推出。



新作发售一览表

PLAY STATION

8日

1999 年 12 月

日期	游戏名	厂商	类型
9月2日	LUNATIC DAWN OBYSSEY	ARTDINK	ACT
	大航海时代IV	KOEI	SLG
21日	实况 J 联盟 1999	KONAMI	SPG
上旬	人猿泰山	KONAMI	ACT
	龙骑士传说	SCE	RPG
下旬	DRAGON VALOR	NAMCO	RPG
未定	全明星网球赛	COPYSOFT	SPG
9 日	DANCING STAGE FEITURING	KONAMI	ACT
	苍魔灯	TECMO	AVG
	游戏王 真怪兽被封印的记忆	KONAMI	ETC
	LAND MAKER	TAITO	SLG
16 日	寄生前夜 2	SQUARE	RPG
	桃太郎电铁V	HUDSON	TAB
	筋肉番付 1 我是最强男	KONAMI	SPG
	牧场物语	PACKINSOFT	SLG
	NBA POWER 5	KONAMI	SPG
	J 联盟足球	TECMO	SPG
	剑客异闻录～侍魂新章	SNK	FTG
22 日	PANZER FRONT	ASC II	SLG
	悠久幻想曲 III	MEDIA WORKS	RPG
29 日	超级机器人大战 α	BANPRESTO	SLG
	勇者斗恶龙VII	ENIX	RPG
	陆行鸟大集合	SQUAQE	ETC
12 月	KOUDELKA	SNK	RPG
	洛克人 6	CAPCOM	ACT
	THAT'S QT	KOEI	ETC
	PUYOPUYO 与卡君在一起	CONBELL	TAB
	暴走卡车传说 2	SPIKE	RAC
	古惑狼赛车	SCEI	RAC
	XI JUMBO	SCE	ETC
	DX 人生 GAME III	TAKARA	TAB
	超磁力战士 MICROMAN	TAKARA	RPG
	艺术传	TYO	SLG
	ナイナイ之谜	NAMCO	AVG
	第二次超级机器人大战	BANPRESTO	SLG
	第三次超级机器人大战	BANPRESTO	SLG
99 年	人鸟流	日本 SYSTEM	ETC
	星球大战前传第一章	EA·SQUARE	ACT
	街霸 EX2 PLUS	CAPCOM	FTG
	诸神的黄昏	ESCORT	RPG
	NEUES	ESCORT	ETC
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	SPG
	PARTS DIK	BANPRESTO	ETC
	花火 2	魔法	SLG
	DIMGUIL	ASC II	SLG

NINTENDO 64

1999 年 12 月

日期	游戏名	厂商	类型
10 日	东京战争 64	任天堂	ACT
16 日	恶魔城德克拉默示录外传	KONAMI	ACT
17 日	玛莉奥 PARTY 2	任天堂	RPG
24 日	TOPGEAR2	KEMCO	RAC
12 月	Q 版赛车 64 II	TAKARA	SLG
	生化危机 2	CAPCOM	AVG

GAMEBOY

1999 年 12 月

日期	游戏名	厂商	类型
10 日	TOPGEAR POCKET 2	KEMCO	ACT
	电车 GO!	TAITO	SLG
	炼金术士	IMAGEER	SLG
	伍佑卫门加油!	KONAMI	ACT
17 日	怪物农场 GB	TECMO	SLG
	炸弹人 MAX 光之勇者	HUDSON	ACT
	炸弹人 MAX 暗之战士	HUDSON	ACT
	暴走战记 GB	CAPCOM	ETC

DREAMCAST

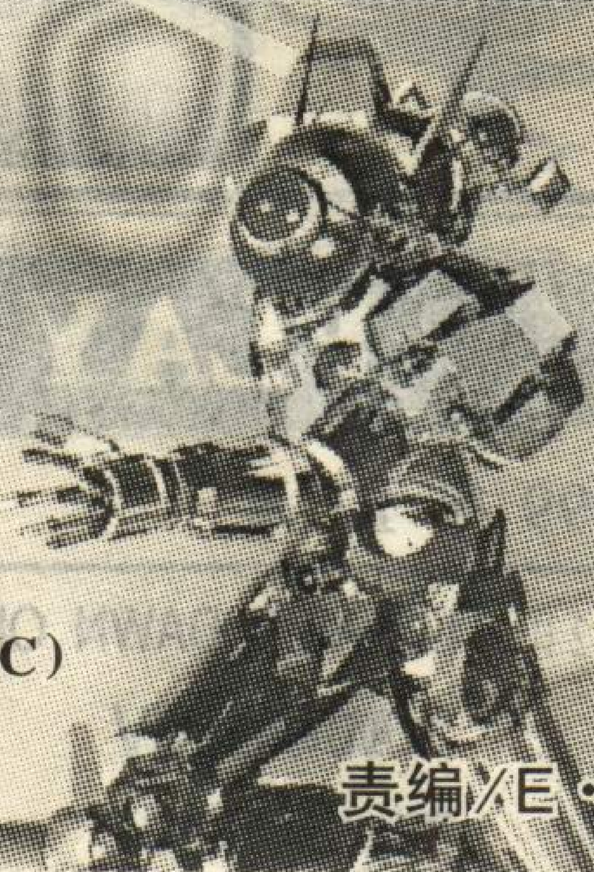
1999 年 12 月

日期	游戏名	厂商	类型
2 日	SUNRISE 英雄谭	SUNRISE	RPG
9 日	星际悍将 2	CAPCOM	FTG
	电脑战机	SEGA	ACT
	平成麻雀庄	MICRONET	TAB
16 日	东京 BUS 案内	FORTY FIVE	SLG
	剑风传奇	ASC II	ACT
	SPACE CHANNEL	SEGA	SLG
	PANZER FRONT	ASC II	SLG
22 日	悠久幻想曲 3	MEDIA WORKS	SLG
23 日	棉花小魔女	SUCSESS	ACT
	生化危机 2VALUE PLUS	CAPCOM	AVG
	D 之食桌 2	WARP	AVG

SNK VS. CAPCOM

SNK VS. CAPCOM (仮題)

AC、DC 厂商:CAPCOM 媒体:GD－ROM(DC)
类型:对战 ACT 发售日:未定



责编/E·T

新判明的6个出场人物，以及画面的大公开!!

本刊上期曾刊登了"SNK VS CAPCOM"的部分画面，而且公开了首先出现的6个角色，正如CAPCOM所说的那样，在没过多久后她又公布了本游戏中的另外6名新角色。这次公布的6个人中CAPCOM方面为3人，SNK方面为3人。他们分别是肯、布兰卡、桑吉尔夫、特瑞、二阶堂红丸、莱汀。

已经公布的6个角色

CAPCOM

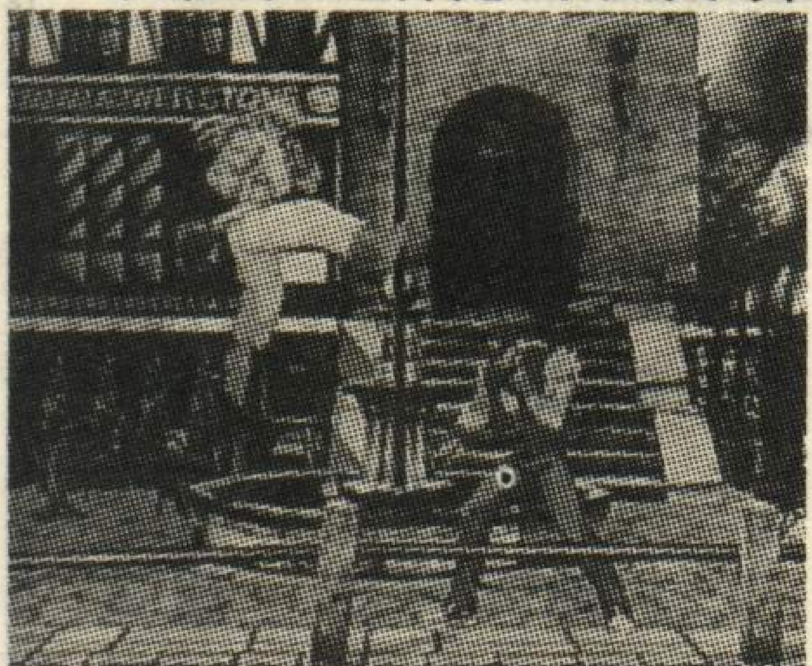


隆 春丽 古烈

SNK



草雉京 八神庵 不知火舞







"饿狼传说"系列的主人公，以个人格斗术与杰夫流喧哗杀法战斗。



特瑞·伯嘉德

SNK角色

全日本异种格斗技战的优胜者。外形独特是受女孩子喜欢的自恋主义者，将以新服饰出场。



二阶堂红丸

隆永远的对手，以全美格斗选手权为目标，拥有多次在大会中取胜的经验。

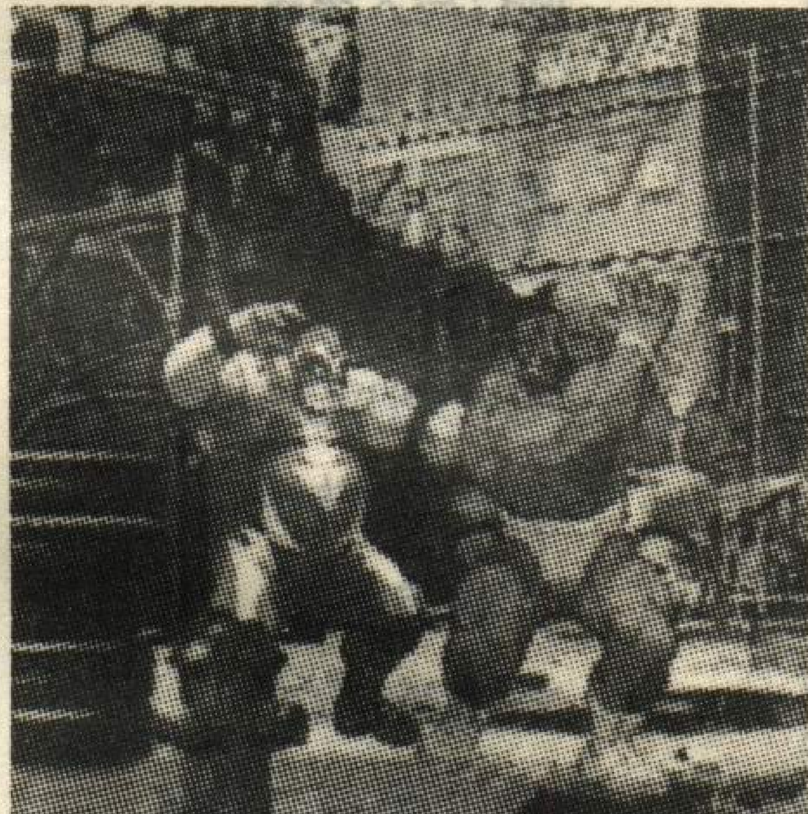


肯



受欢迎的摔跤选手。戴着面具，做为专干邪恶坏事的人物出场。





莱汀

CAPCOM角色

幼时因飞机失事而与双亲永别，在亚马逊长大。发挥自己的野性进行战斗。



布兰卡

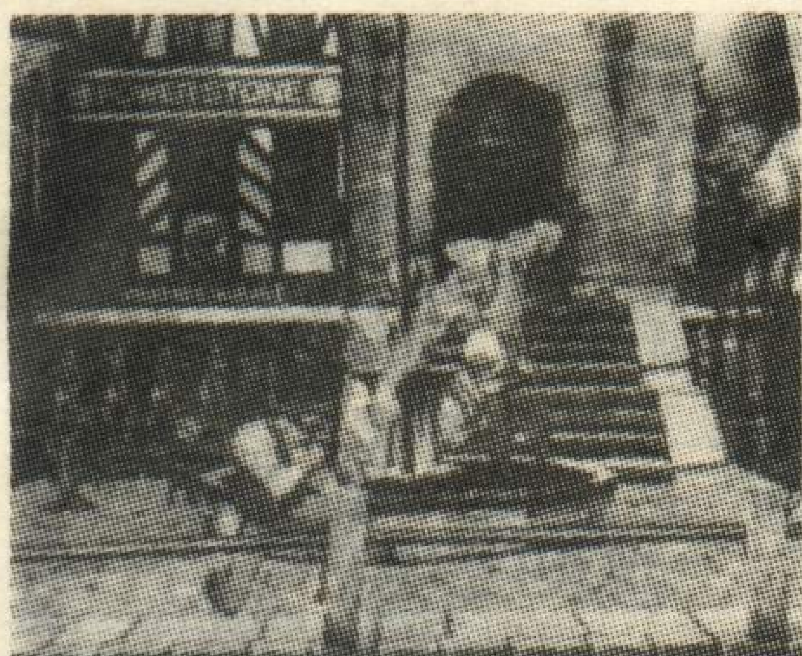
"红色旋风"，俄国的专业摔跤手。必杀技是螺旋打桩(花座)。

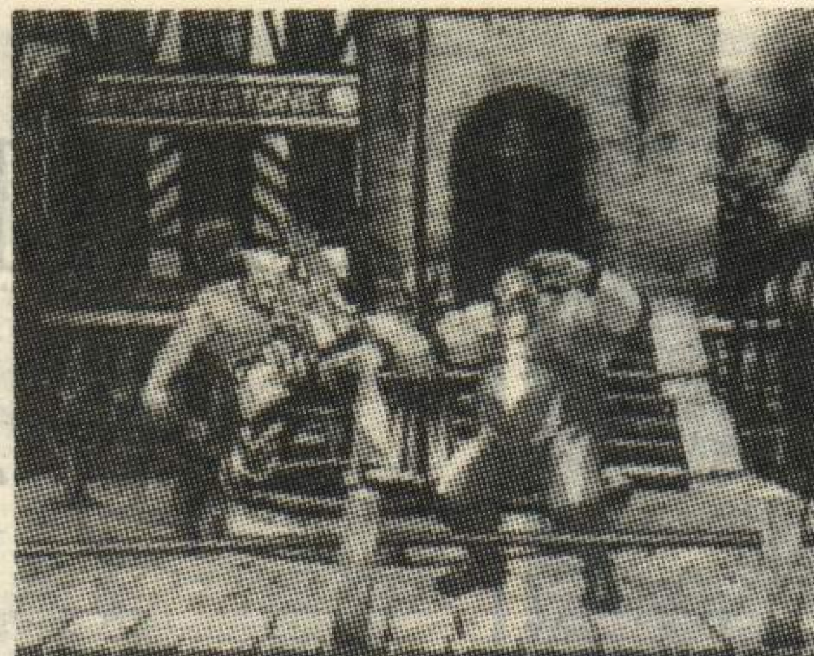
桑吉尔夫







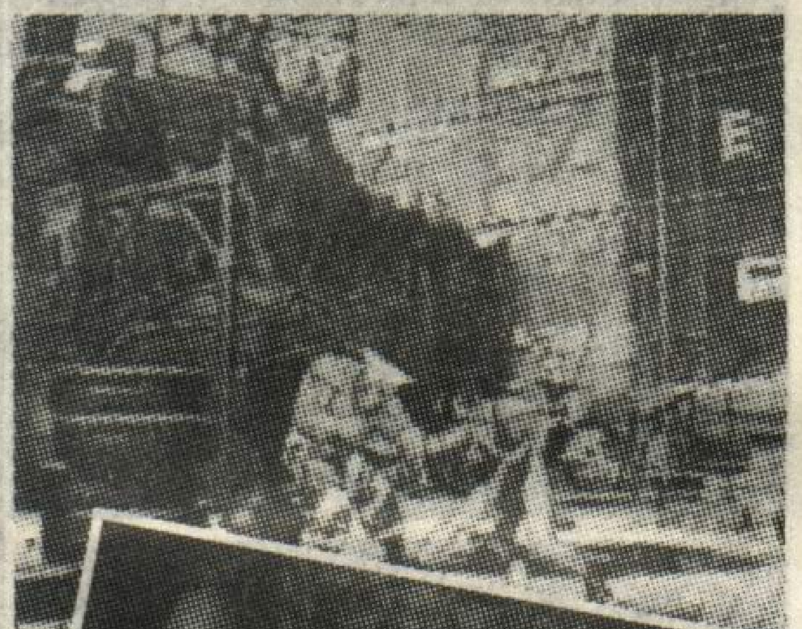





新出现的角色动作

随着开发的一步步进行，现在可以看到以前看不到的新动作了，以 CAPCOM 的风格安排出的 SNK 人物的动作，让人感到很新鲜。






▼游戏中所有角色的胜利姿势都经过重新制作，下面的特瑞在叹气吗？

我打！我打！！我打！！！

CAPCOM 船水先生的 Q&A



本次向本游戏制作者 CAPCOM 的船水纪孝，就关心的问题进行了采访。

Q：已经合计发表了 SNK 和 CAPCOM 的 12 个人物，但出场人物总数是多少呢？

A：20－30 吧。基本的感觉是"CAPCOM"VS "KOF"。

Q："SF"的人物并非是"Ⅲ"，而是以"ZERO3"基础的吧？

A：是的，是以"ZERO3"为基础。但是将有一些人物重新制作。

Q：二阶堂红丸是新的服饰，而选择ライデン的理由呢？

A："KOF"中的红丸每次都不同，所以应该改变，而莱汀是出于人物平衡铁考虑被选中的。

Q：在 AM show 中曾有过"SNK 与 CAPCOM 的人物组成队伍"和"有 4 个键"的发言。

A：组成队伍不是更好吗？关于按键是出于 DC 和 NEOGEO 的考虑。

Q：现在开发状况已达到百分之几了？会有原创的新人物出场吗？

A：大约 30%。关于新人物，这个就……

Q：有什么给期待本游戏的 FANS 们的话吗？

A：因为有许多纷乱的背景和未完成的人物，带来了各种混乱，对此我很报歉。在明年初将会让大家看到将要完成的画面。



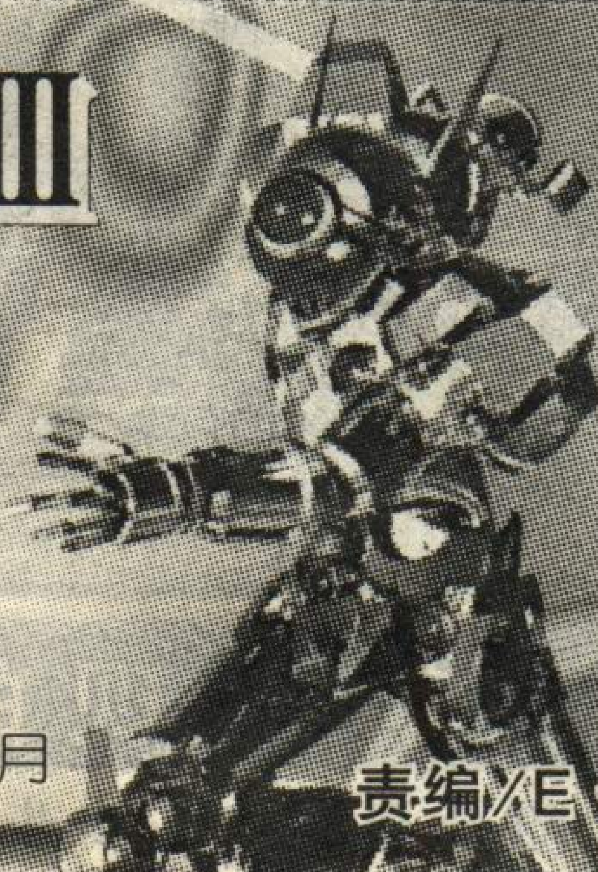





STREET FIGHTER Ⅲ
街头霸王 Ⅲ



厂商:CAPCOM 媒体:GD－ROM
类型:对战 ACT 发售日:1999年12月



责编/E·T

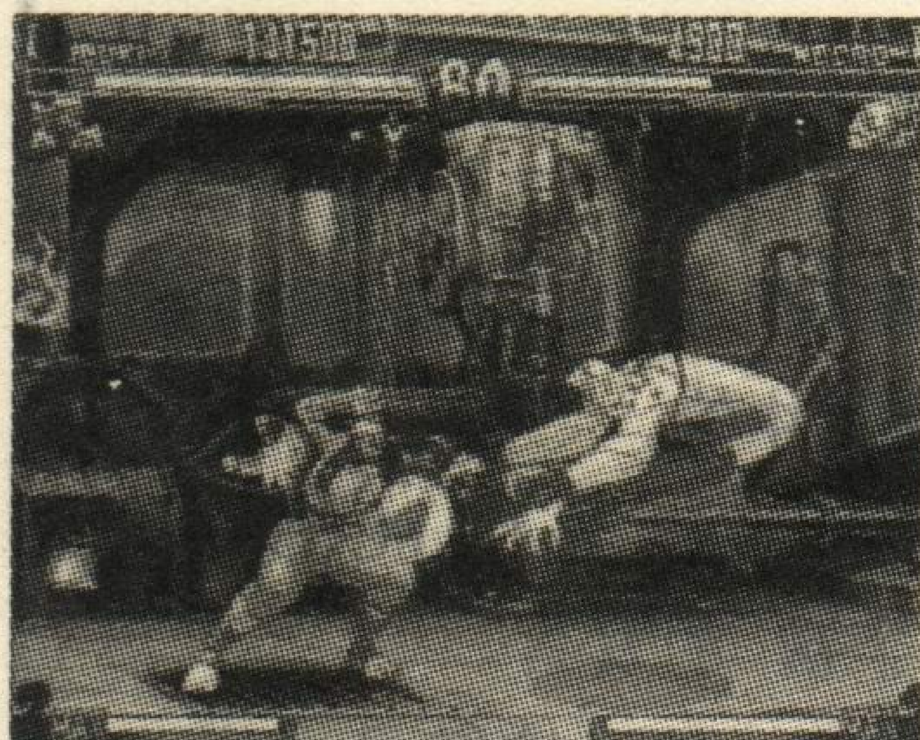
人气的"SFⅢ"系列的最新作报导

在街机上获得成功的"SFⅢ"系列，现在与第1作同名的第2作"2ND IMPACT"将收录在一张GD－ROM中，下面我们将介绍这个让格斗迷们期待已久的作品，首先是最新公开的画面照片，怎么样，与街机版没什么差别吧，真是完美啊！



▼▶本作中收录了SF3中的两个版本，旁边这两张图便是两个版本的选择画面。



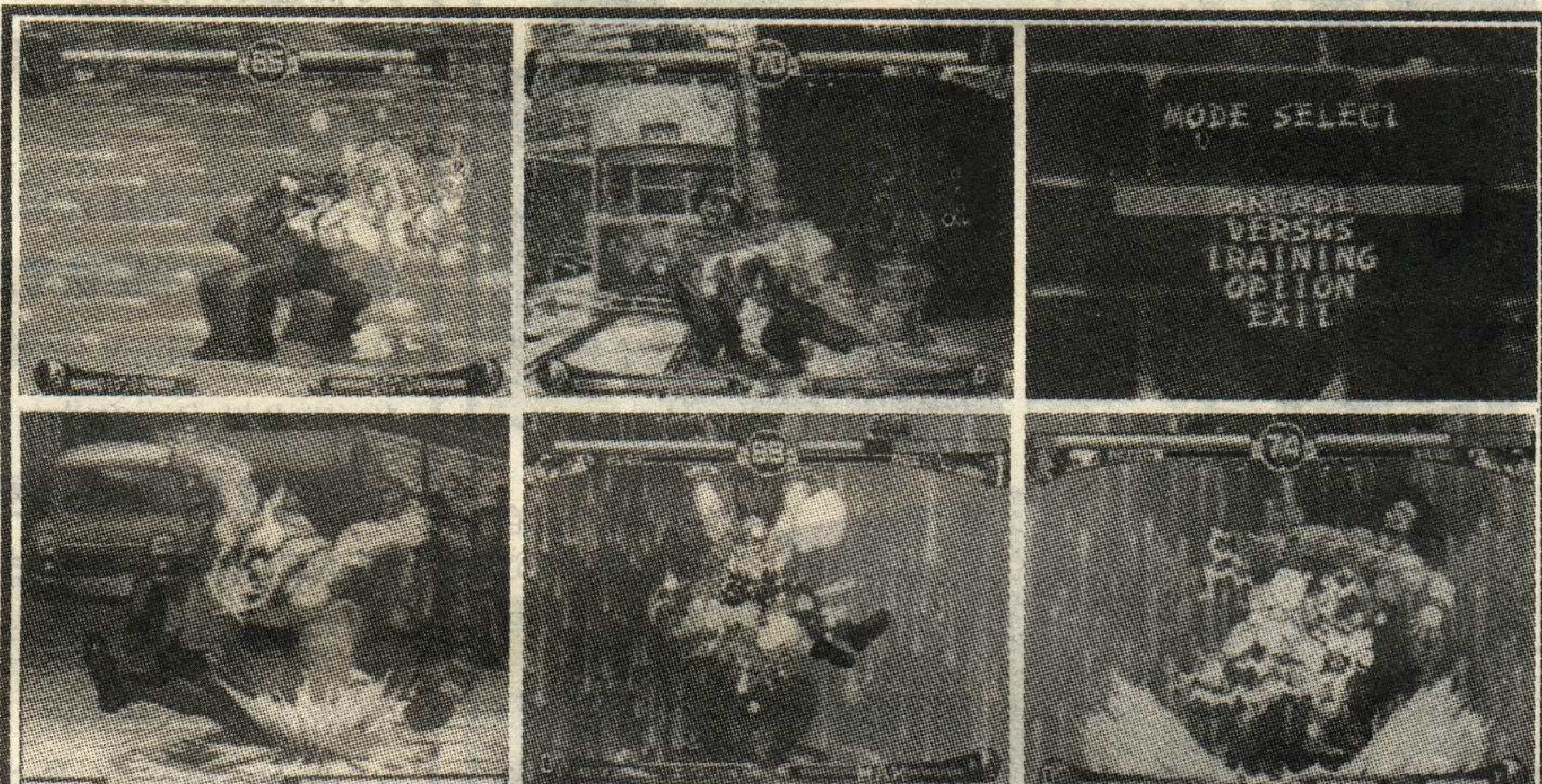




▲▼在选择角色时，玩者要为其决定一个在对战中使用的SUPER ARTS(超必杀)。



▼▶在必杀技发动后画面的背景会完全改变。



由于SF3所使用的游戏基版性能远远高于以前的32位家用机，所以被业界人士认为是很难移植的，但是当SEGA的新世代家用机DC出现后，此基版的游戏移植工作便很顺利地进行着。这次CAPCOM虽然只提供给DC的玩家此游戏的前两个版本，但是无论是操作感还是图像都完全地再现了街机的气氛。





格斗GAME之最高峰

DC 版新追加换式的介绍

这里介绍一个DC版新追加的模式，再加上大家早已熟悉了的对战专用的VS模式，以及可以进行练习的训练模式，实际上可进行攻防游戏的是3个模式。

VS 模式

这是对战专用的模式，除每局选择SUPER ARTS和对战舞台外，还可设定让分赛。





▲在对战中无论是与电脑还是人都不能大意。



▲将超必杀应用在连击里是一种高级战术。

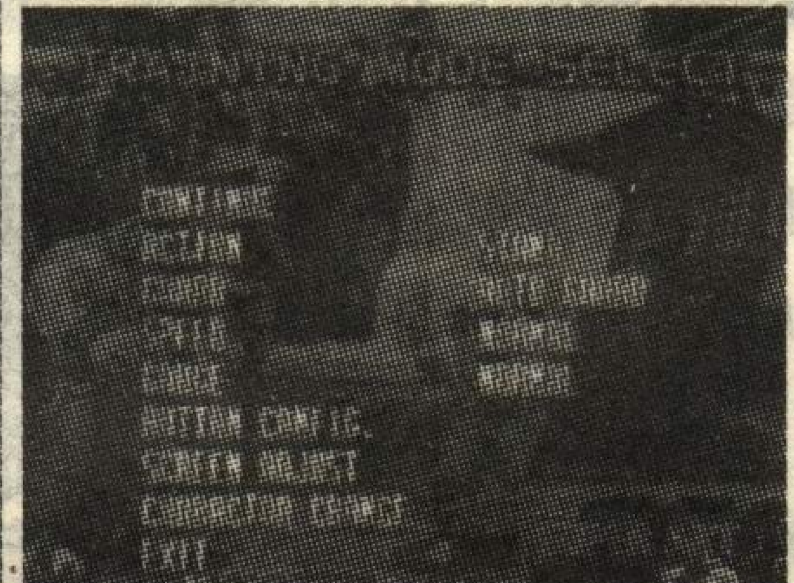
训练模式

让敌方人物保持自己希望的状态，可自由地练习技的模式。对于指令较难的必杀技的练习，以及连接成COMBO的研究都很方便。


▲在练习模式中对各角色的必杀技进行特训。



开始练习吧！！



设定有利的指令




BLOCKING ATTACK MODE

可以在任意时候现“2ND IMPACT”中出现的附加舞台的模式。还可任意选择难度，另外还可以级别1－5进行组合，以生存形式比赛最后的得分。即可以玩游戏，又可以练习攻防，真是一石二鸟。



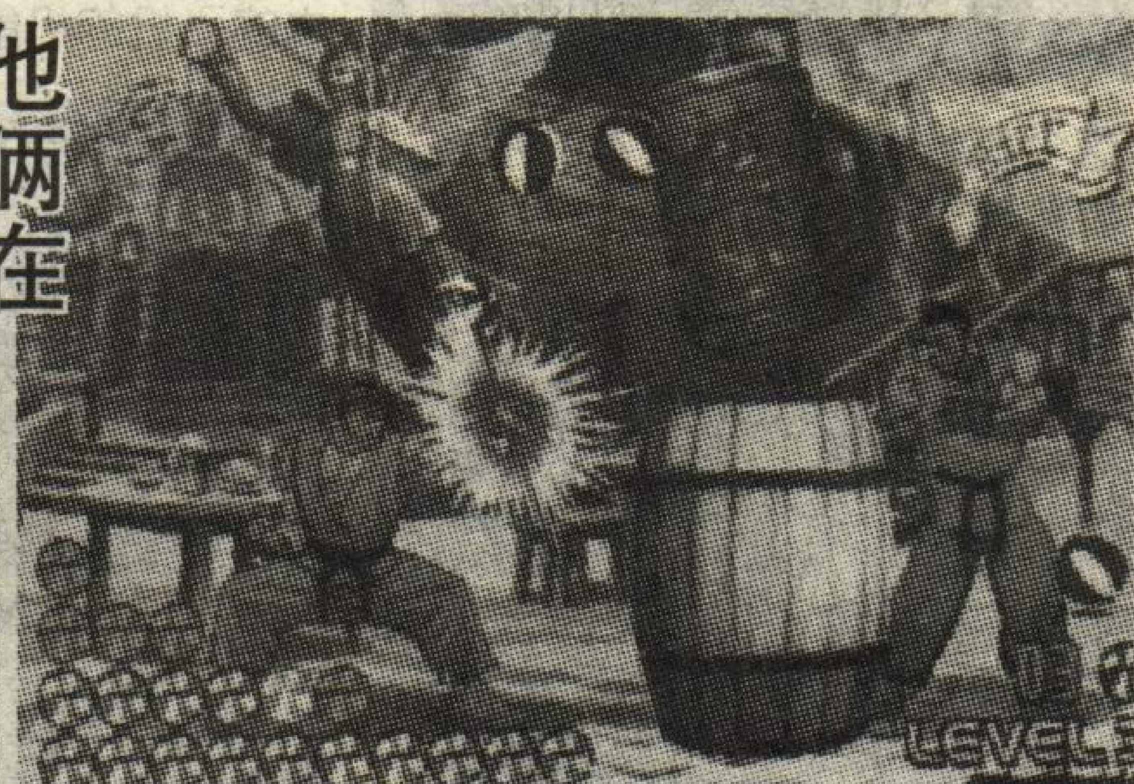
▲在这个模式中要比谁能够完成更高的连续BLOCKING数。



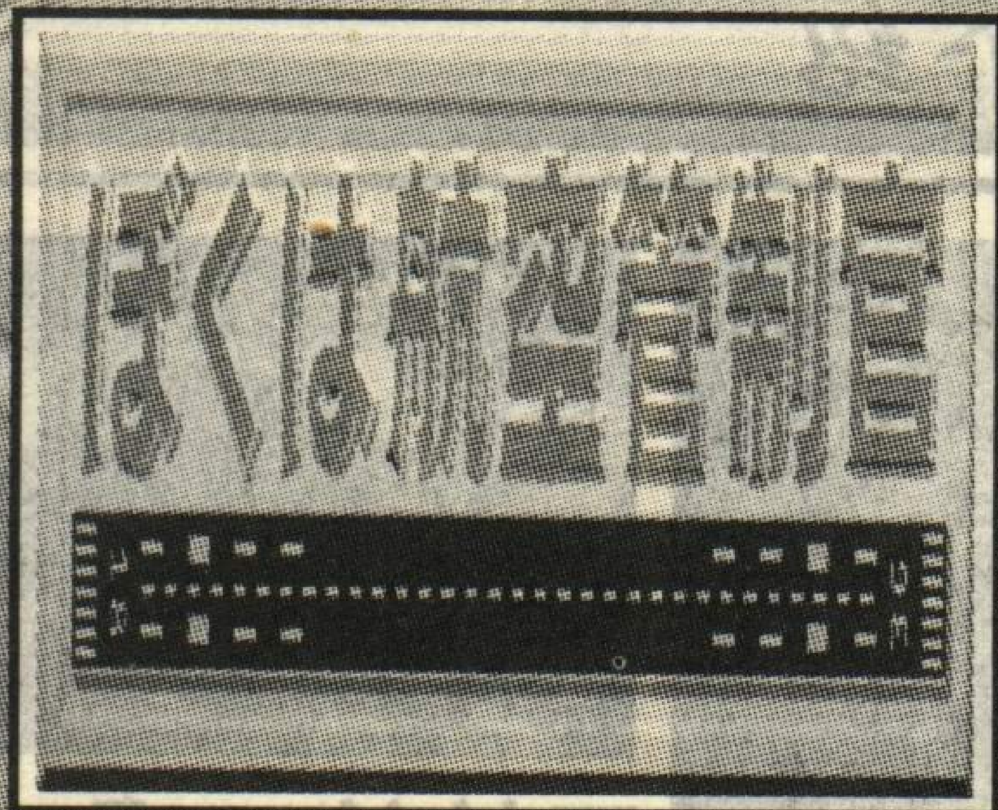


▲▶在游戏开始时可以进行难易度设定。

他俩在打球吗？


▲利用BLOCKING将画面上的球弹向对手，这是练习BLOCKING的好方法。





我是航空管制官



PS 厂商:光荣 媒体:CD－ROM
类型:S·RPG 发售日:1999年8月19日

责编/E·T

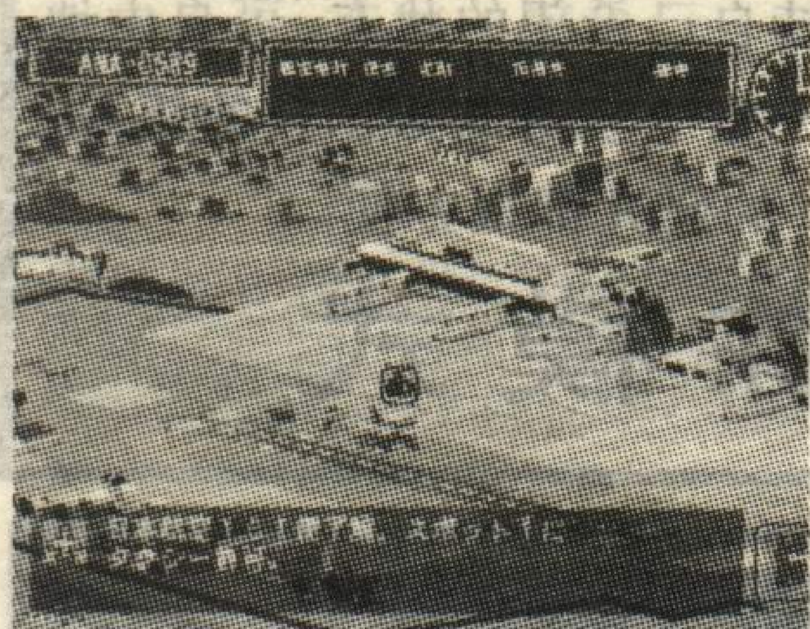
起飞着陆都交给我吧!!

以机场为舞台，模拟航空管制员工作的游戏。顺利地管理飞机的起降，使机场不会发生混乱是游戏的目的。接到别的机场飞来的飞机的信号后给与着陆的指示，把将要起飞的飞机导向可以使用的跑道，特别值得注意的是完全地再现了英语的通信配音。当然会有日语的表示，即使没有专业知识也不要紧。另外出现的所有飞机都实际存在。从已退役的、让人怀念的飞机到战斗机，各种各样的飞机正在等待着你。





检查好飞机!!



▲这个机场对于去过日本的朋友一定很熟悉，先掌握使用方法吧!



▲按下一个键就可确认飞机的时刻表，为了管理顺利一定要好好把握。



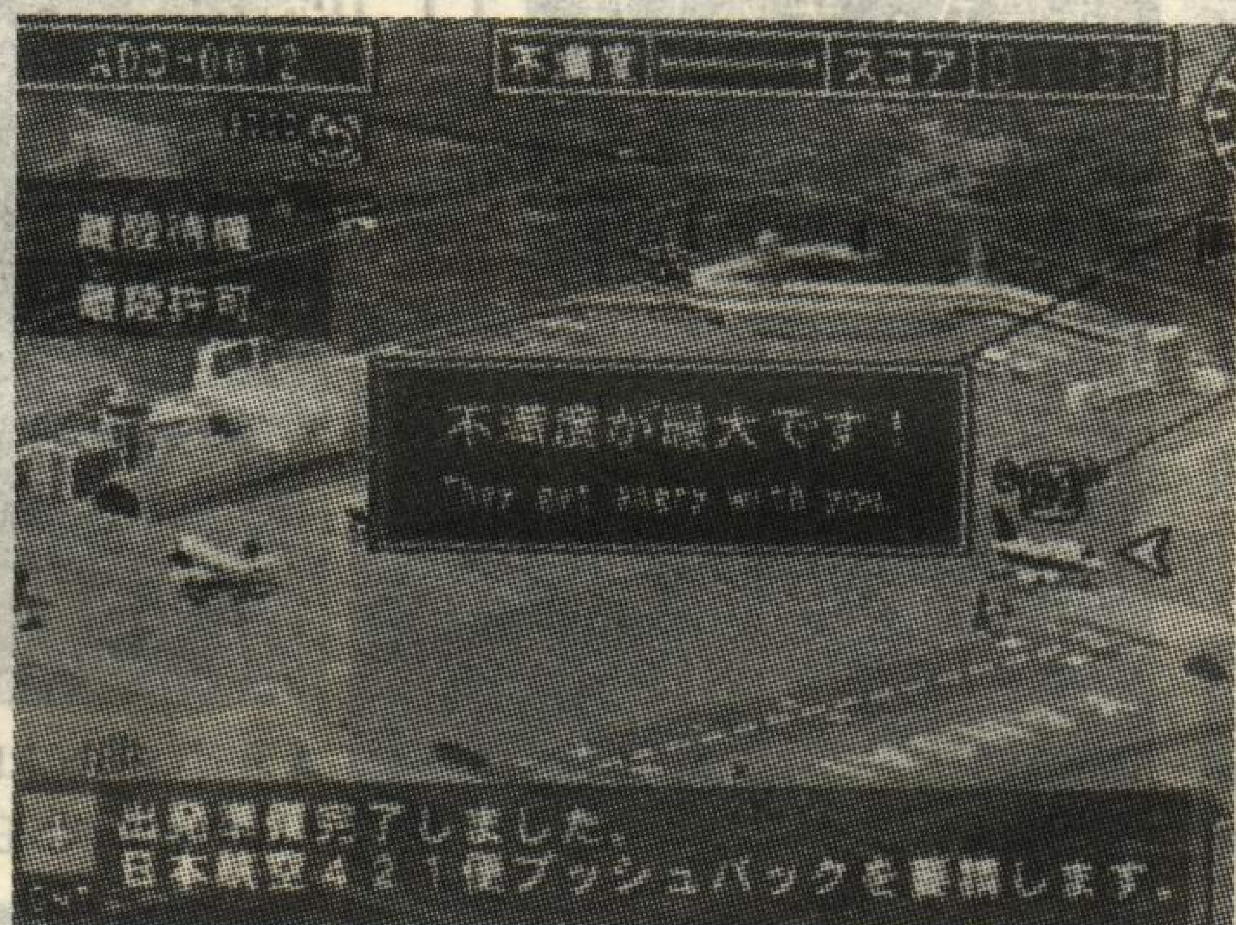
▲这是可以扩大表示现在正在机场内的飞机的机能，样子都很可爱。

▼这是下着小雪的新千岁空港。如果气象条件不同了，与之相伴的通信也改变了。





▲在有许多条跑道的大机场中，飞机的起降是很频繁的。





将会出现的不同机场

做为游戏舞台的机场全都是实际存在，或曾经使用过的。而且还力求有傍晚或夜晚等不同时区的机场。

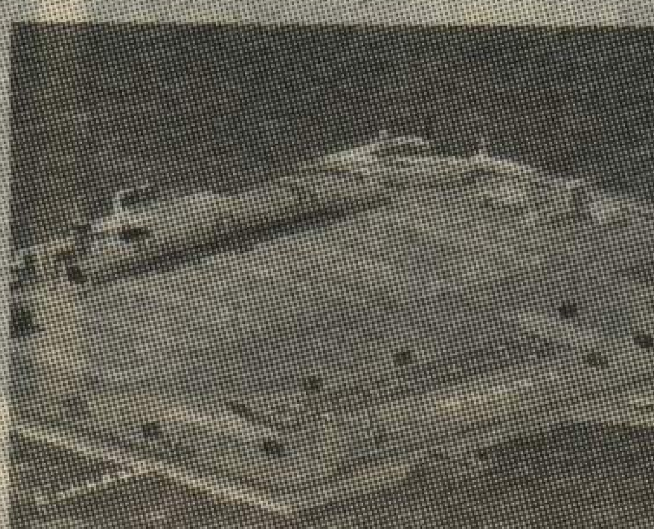
新东京国际空港

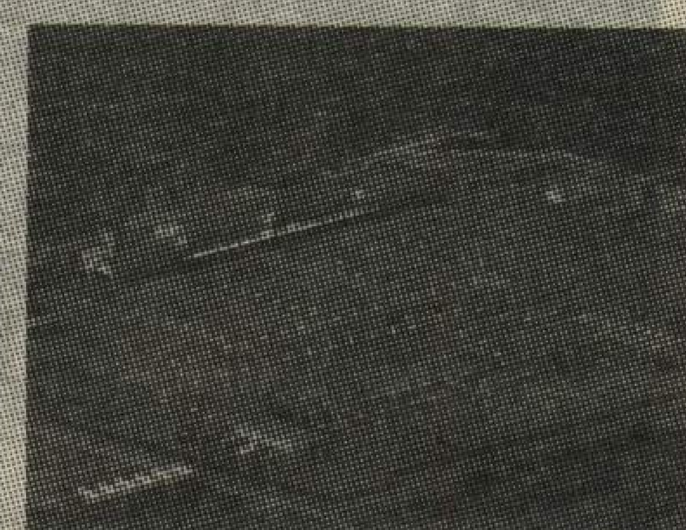




东京国际空港

关西国际空港





关西国际空港(夜)

丰富的迷你游戏

在“我是航空管制员”中收录了3个与机场的工作相关的迷你游戏，名字是“PUSH BACK”等，虽然是初玩者们不太熟悉的名词，但内容却十分熟悉，下面是这些迷你游戏的介绍，从中可以窥视到航空管制以外的世界。

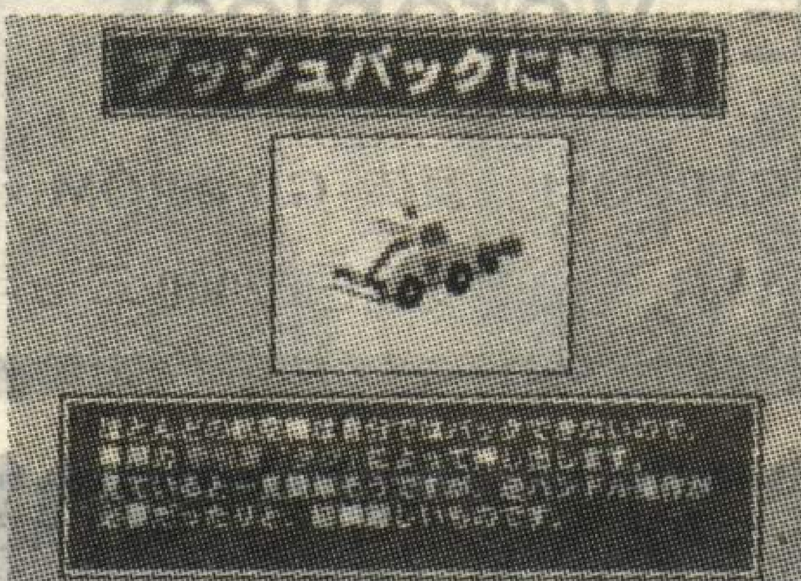
挑战 地面指挥员



▲这就是在机场上手中拿着手旗的地面指挥员。

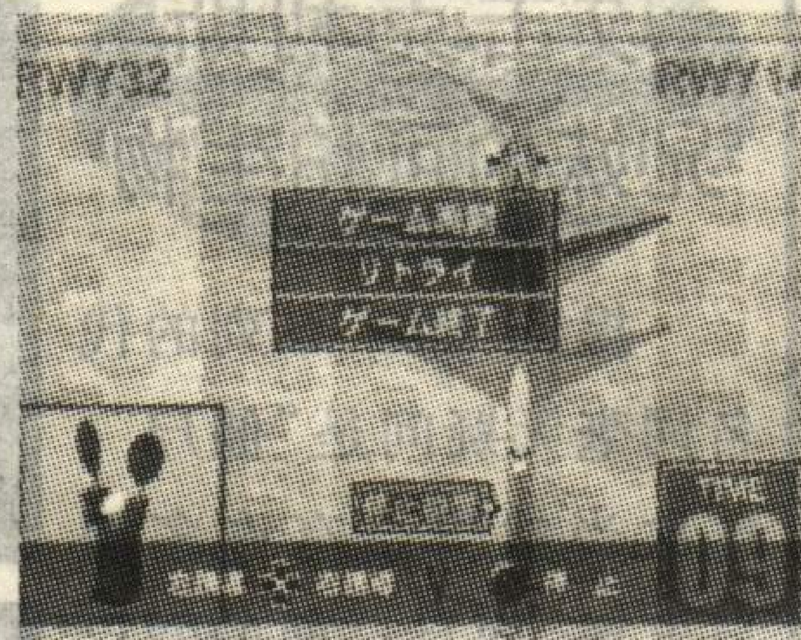
挑战 PUSH BACK

把停在机场上的飞机挂在专用牵引后面并进行操纵的游戏。表面上是把飞机移动至适当位置的简单游戏，但方向操纵却十分的难。





飞机驾驶员常常看不清地面的情况，使用手旗把飞机导向指定的位置，并让其停止。



▲让飞机划一道很大的弧线，以便从画面左上侧到达停止位置。

THE AIRLINE QUIZ

关于飞机和机场的问答，有100多种问题，使用○或×两种选择回答问题。



▲如果能够答对全部100个问题的话，这是一个机场的专家了。

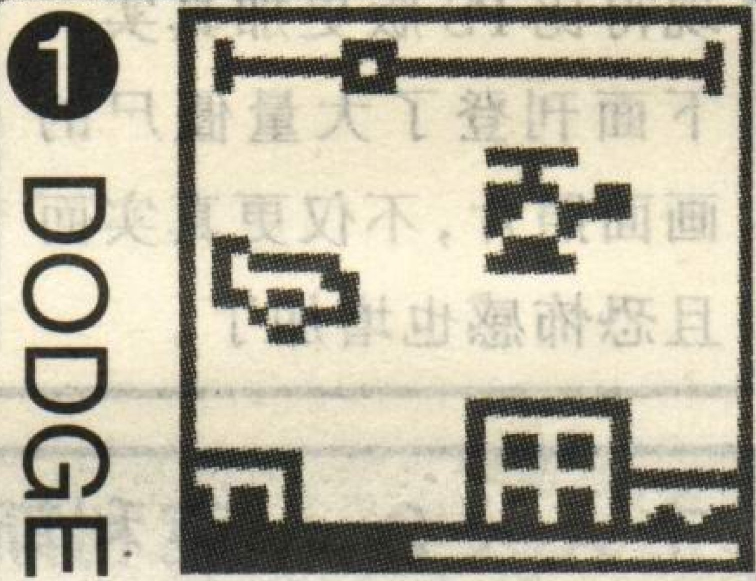
充实的 POCKET STATION

拥有 POCKET STATION 的人请注意，本游戏还收录了4种用 POCKET STATION 来下载的游戏。每个游戏都可随时随地的玩，内容也是操作飞机。



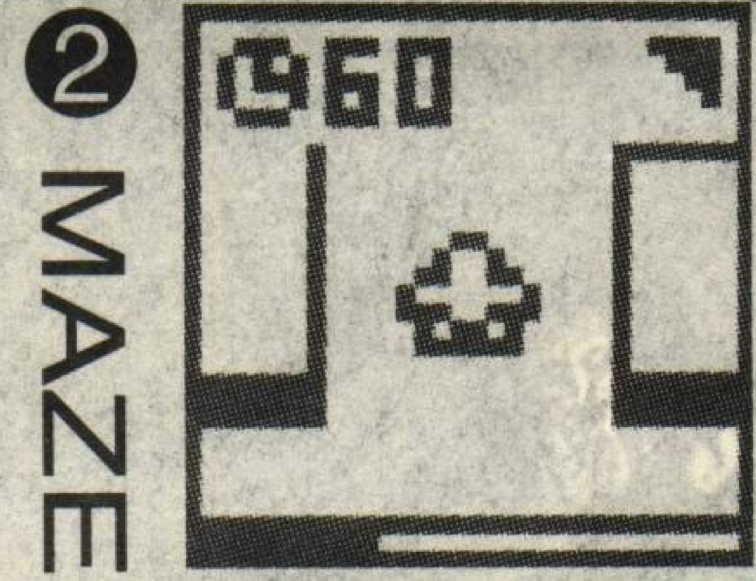
◀▼驾驶迷你飞机并顺利地完成游戏后，画面上就会出现焰火。

① DODGE



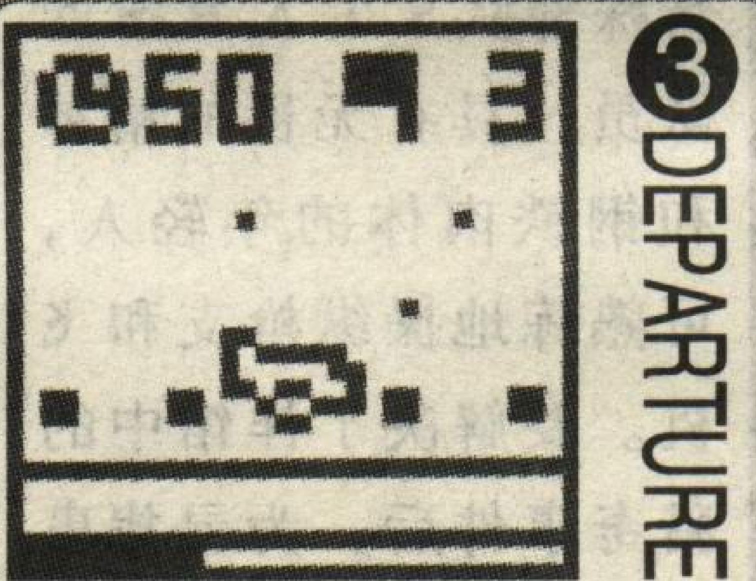
躲避高楼、气球等障碍物，并到达目的地。如果超过了限制时间就会GAME OVER。

② MAZE



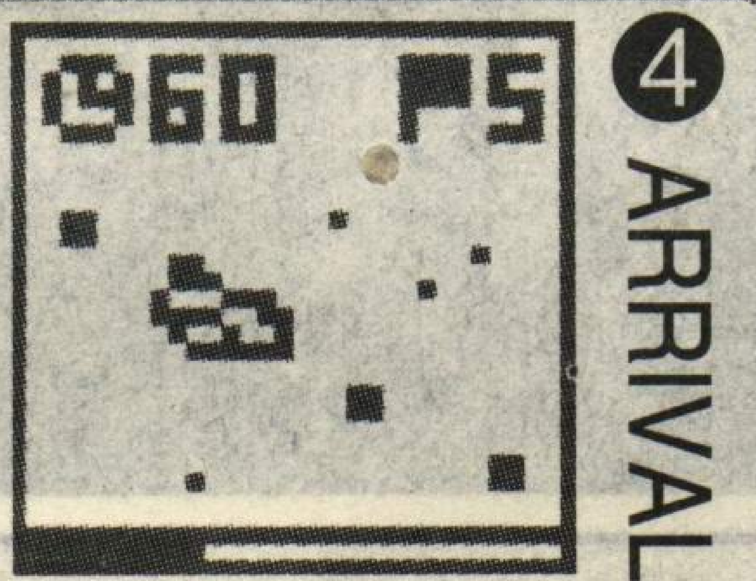
正如其名称，游戏目的是摆脱迷惑人的道路，应在限制时间内离开，四处寻找出路。

③ DEPARTURE

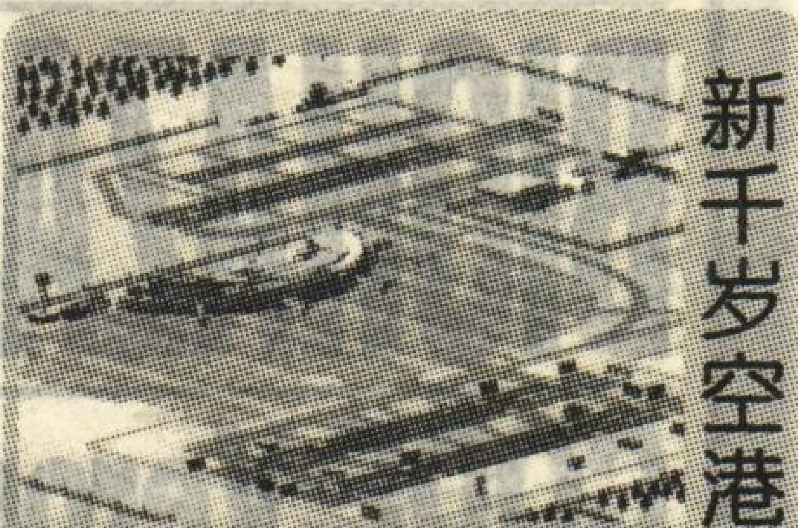


目的是在限制时间内让飞机着陆。在表示点的时候使用方向键，并诱导飞机。

④ ARRIVAL



与3类似，在限制时间内让飞机起飞并着陆，共有3个过程。



新千岁空港



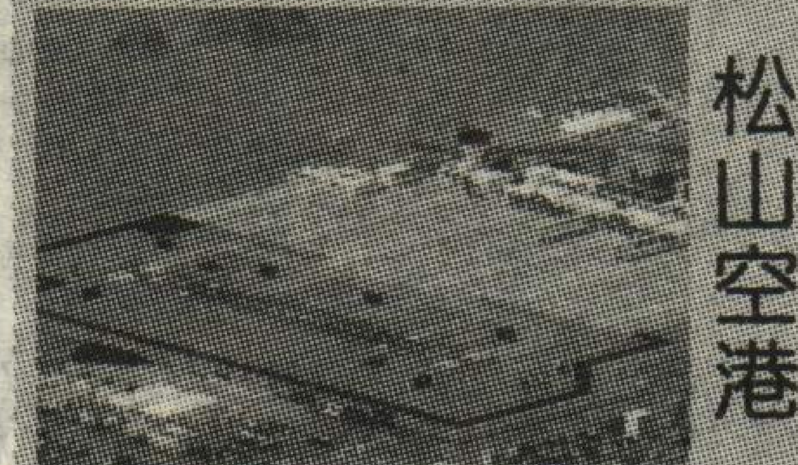
广岛空港



广岛西空港



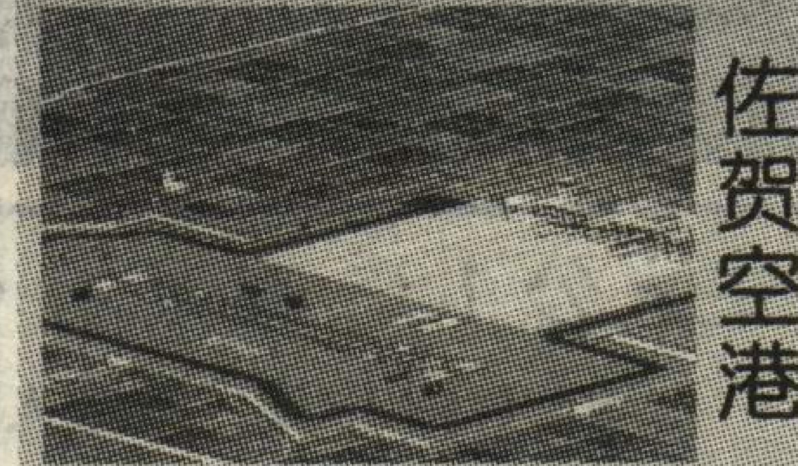
宫崎空港



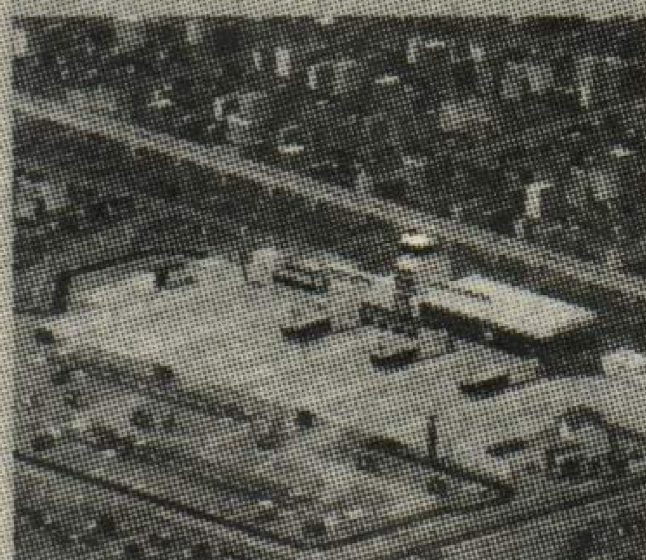
松山空港



小松空港

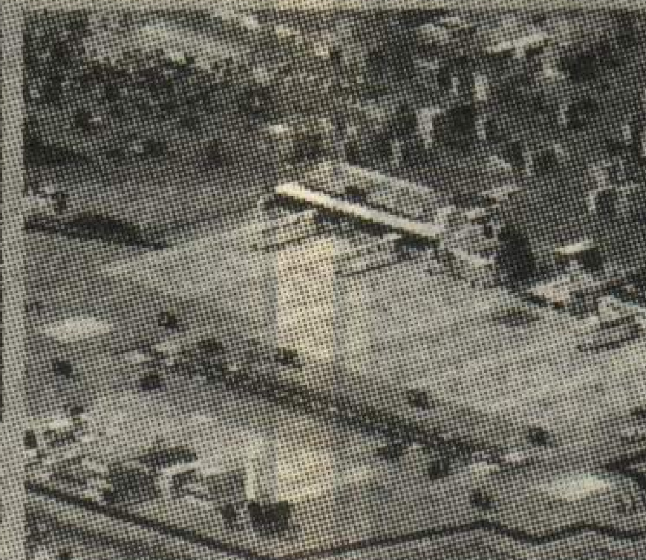


佐贺空港



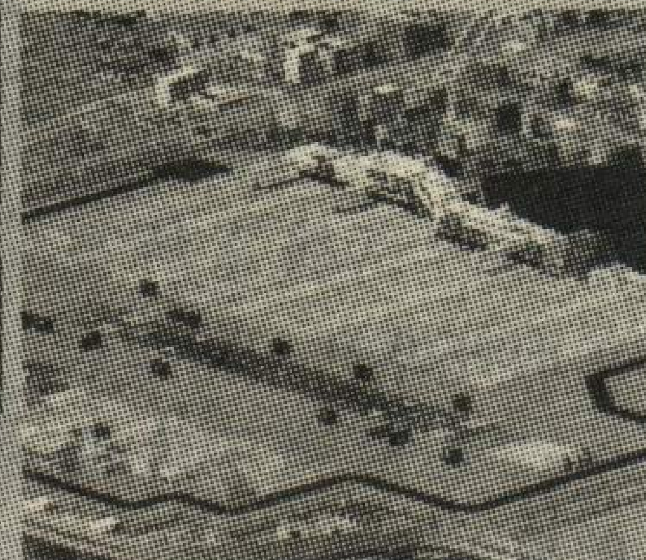
大阪国际空港

大阪国际空港(夜)



名古屋空港

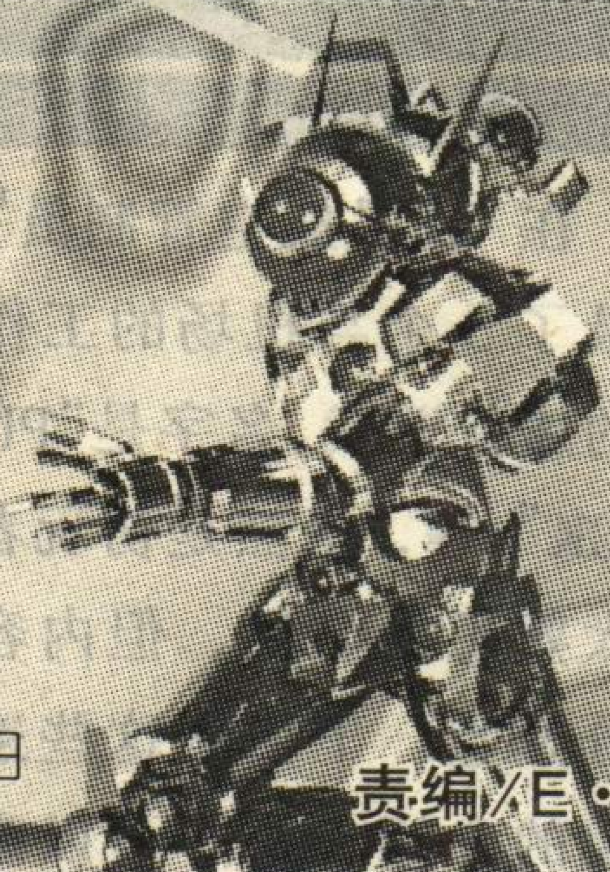
名古屋空港(夕)



福冈空港

バイオハザード コード：ベロニカ
BIOHAZARD
CODE:Veronica

BIOHAZARD CODE : Veronica



DC

厂商:CAPCOM 媒体:GD-ROM×2
类型:AVG 发售日:2000年2月3日

责编/E·T

发现新事实！另一个主人公クリス出场！

在以前公开的情报中"BIOHAZARD CODE：VERONICA-"的主人公是在"BIOHAZARD2"中提当主人公的克莱尔·蕾特菲尔德。故事讲的是她在"2"的事件后为寻找哥哥而前往欧洲的途中，落入某人的手中而被捉至在大海孤岛上的刑所中。但现在已确定除克莱尔之外，还存在着另一个主人公。他的名字是克利斯·蕾特菲尔德，是克莱尔的哥哥，也是系列第1作"BIOHAZARD"的主人公。虽然在系列之初组成了妹主人公，但不知会与克莱尔如何联系在一起。



主人公1　克莱尔·蕾特菲尔德

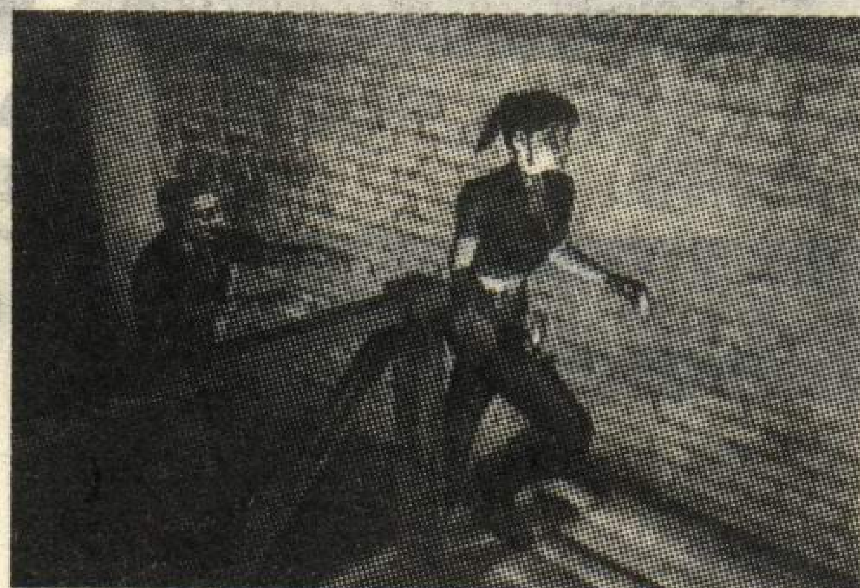
"BIOHAZARD2"的主人公，是个好奇心很重的女大学生。为寻找失踪的哥哥来到了浣熊城，被卷人アンブレラ引发的一连串事件中，但与新警察利昂一同逃出。按仅有的一点线索所显示前往欧洲，但却被一些人捉到了大海的孤岛上。



攻击克利斯兄妹的可怕生物

提到"BIO"系列的代名词毫无疑问是"僵尸"，这次当然仍会有许多僵尸出现，而且这回的僵尸由于DC的主机性能，表现得比PS版更加真实。下面刊登了大量僵尸的画面照片，不仅更真实而且恐怖感也增加了。

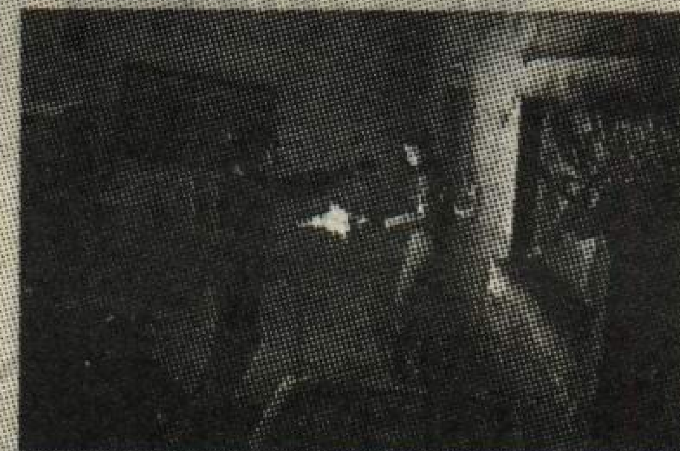




主人公2　克利斯·蕾特菲尔德

系列第1作"BIO HAZARD"的主人公，原特殊部队S.T.A.R.S的队员，具有无畏的精神和钢铁肉体的年轻人，可熟练地操纵枪支和飞机。要解决了洋馆中的猎奇事件后，为寻找事件的真相而与同伴吉尔、巴利共同前往欧洲，如何出场还是个谜。





▲▼游戏人物及背景全以3D描绘。





多彩的摄影技巧

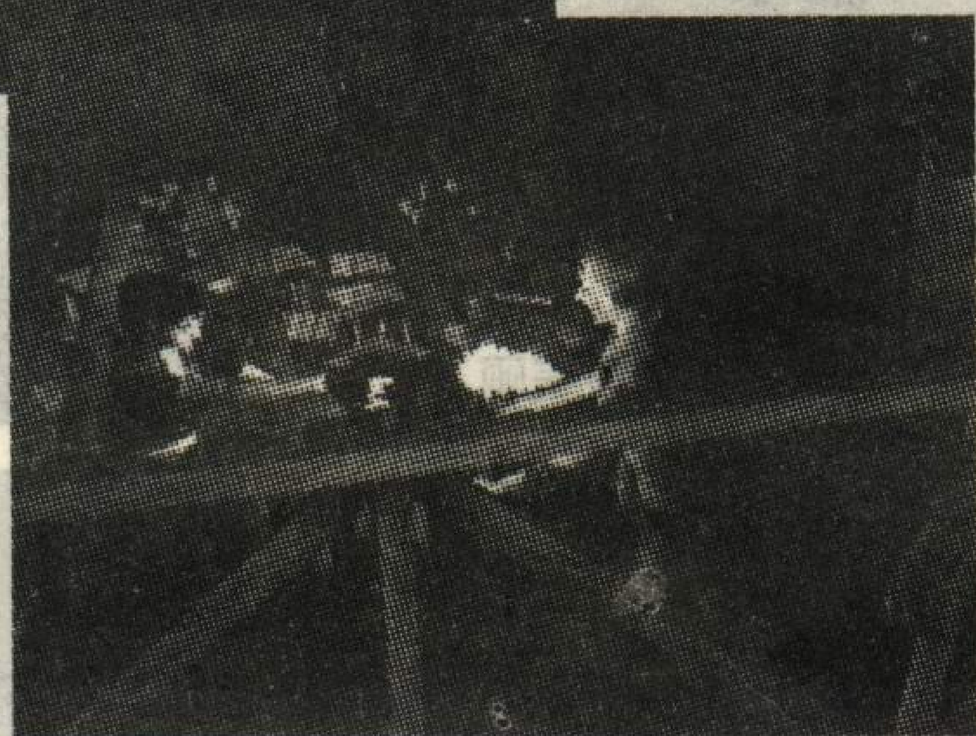
“BIOHAZARD CODE：VERONICA”使用光源外理机能，真实地表现出光与影，还发挥了DC的机能通过全多边体化制作了多各摄影技巧。这些在PS版中体会不到的演出更增加了作品的恐怖感。

利用光源处理机能

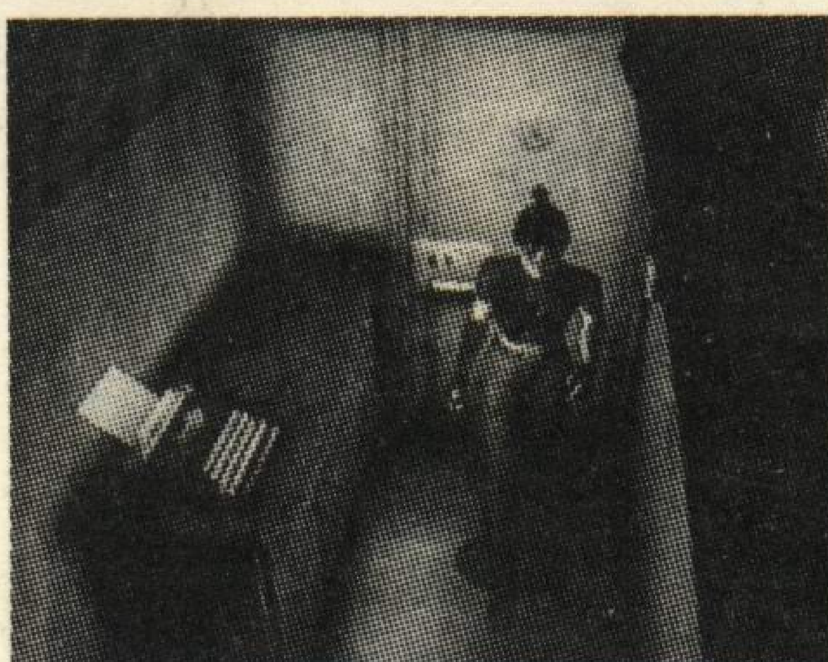


◀光的位置，颜色以及强度都会被反映出来。

丰富多彩的视角



▶即时进行的各种摄影，使画面更惊心动魄。



▲在细长的通道上摄像机与主人公一同移动，可利用打字机确认移动距离。

视角与主人公一同移动



以主人公为中心的视角移动

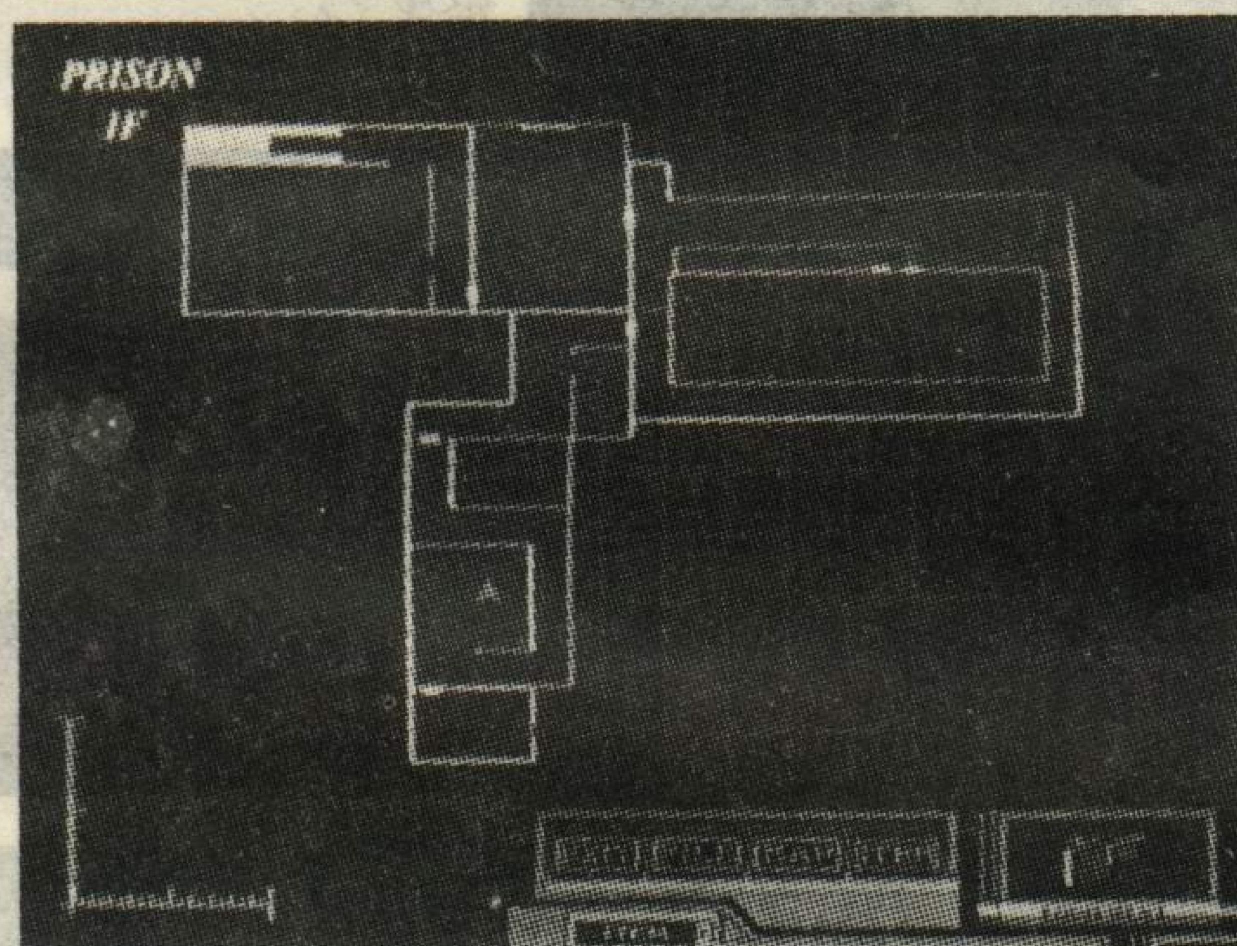




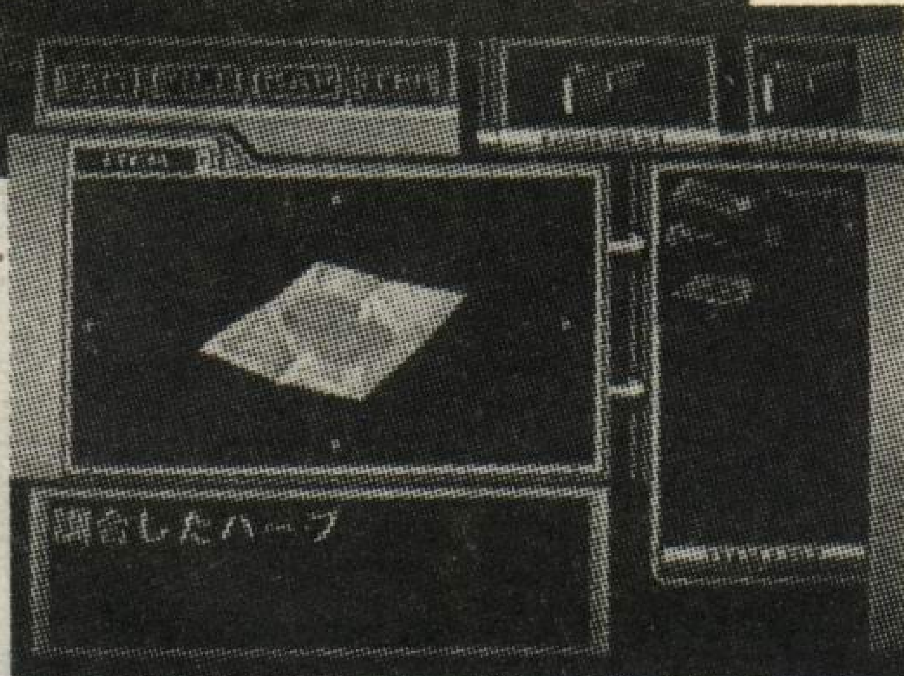
▲DC版的生化危机还可以用不同的角度来观看主角的动作。

熟悉的系统

基本的系统继承了原系列的系统，但也追加了“180度TURN”等在“3”中采用过的一部分系统，而且已确定它还对应手柄上的摇杆。详情还不明，轻按+键是步行，重按则是跑步。这样就可进行更加细致且微妙的操纵了。



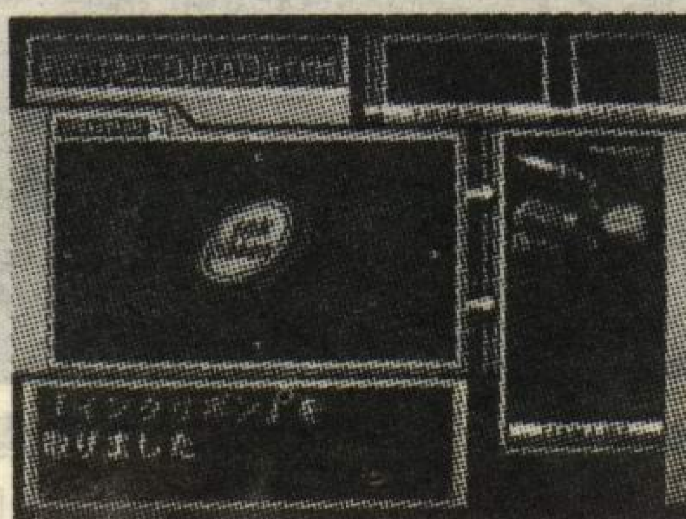
◀在地图画面上可以表示出自己所在的区域位置以及方向。



▶道具画面中仍采用了很熟悉的系统。

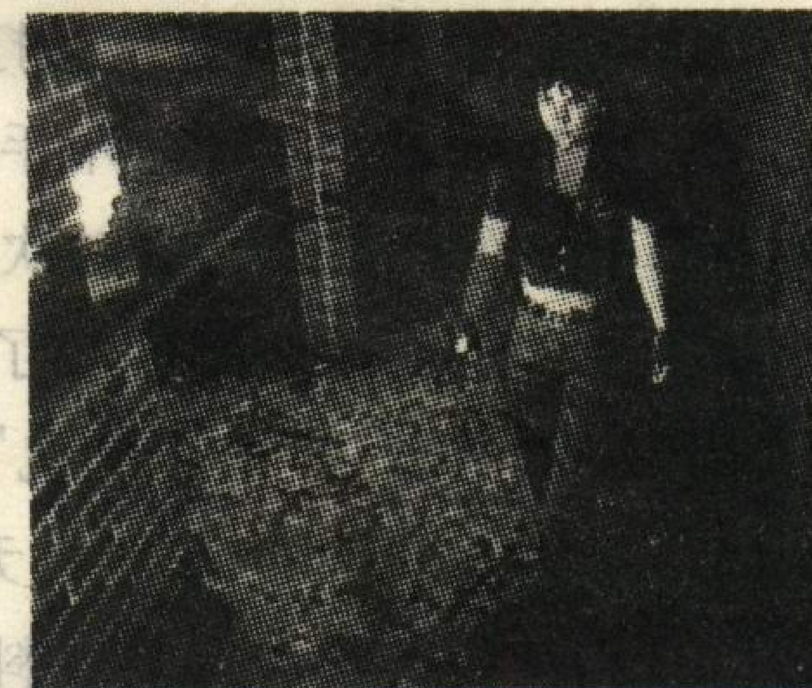
▼打倒敌人后才可得到画面左下方的道具。

▼仍旧是使用墨盒来存贮游戏的记录。



活用打火机

系列传统道具之一是打火机。本来是用于点着火炉或蜡烛的打火机，现在又可用于在暗中保持视野，起到灯火的作用。但打火机不能与武器同时装备，火机与武器你选择哪一者呢？

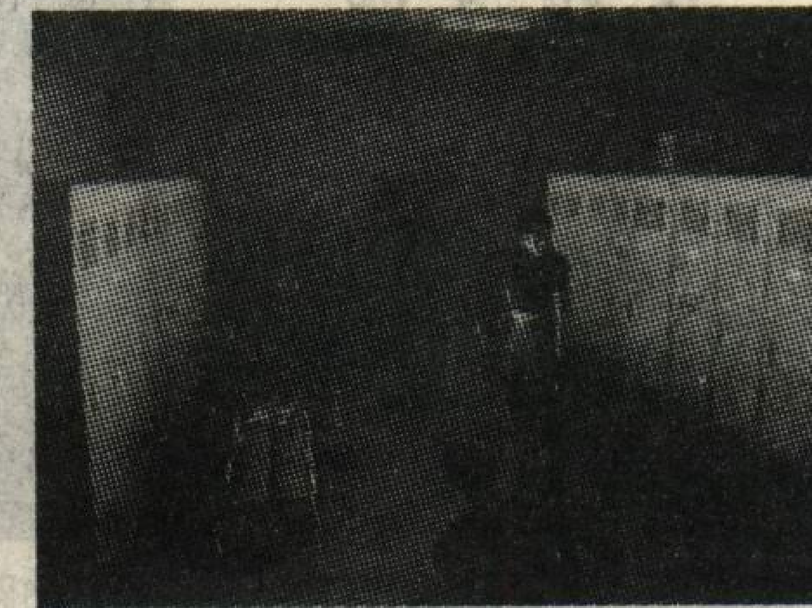


装备枪的时候



▲当装备的是枪时，屋内的灯光就是唯一的光源，真暗呀！

装备打火机时



▲装备了打火机的话，就可以照亮周围，甚至于每一个细小的地方。

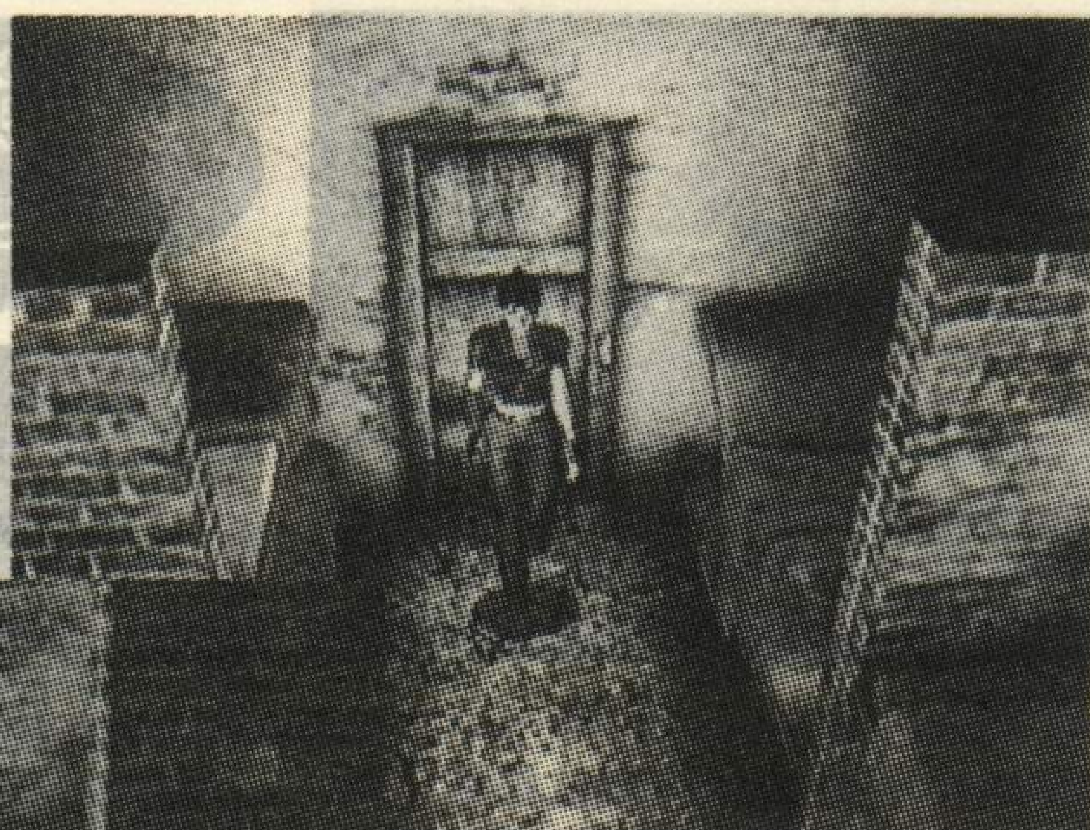
意想不到的发现！？





▲从半开的衣橱中发现了子弹，多亏了有打火机的照明。

从上至下地移动视角



▲点着打火机走过通道时，视角采用了从斜上方向下拍摄的摄影方式。



▲随着主人公的前进，摄影机的位置会逐渐降低到地面上。



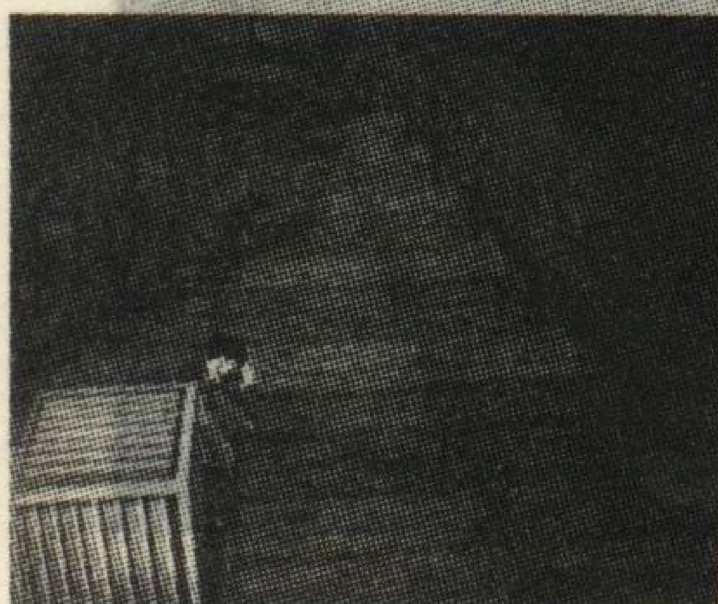
▶如果继续前进，摄像机就会一直移动到主人公正面的脚步附近。

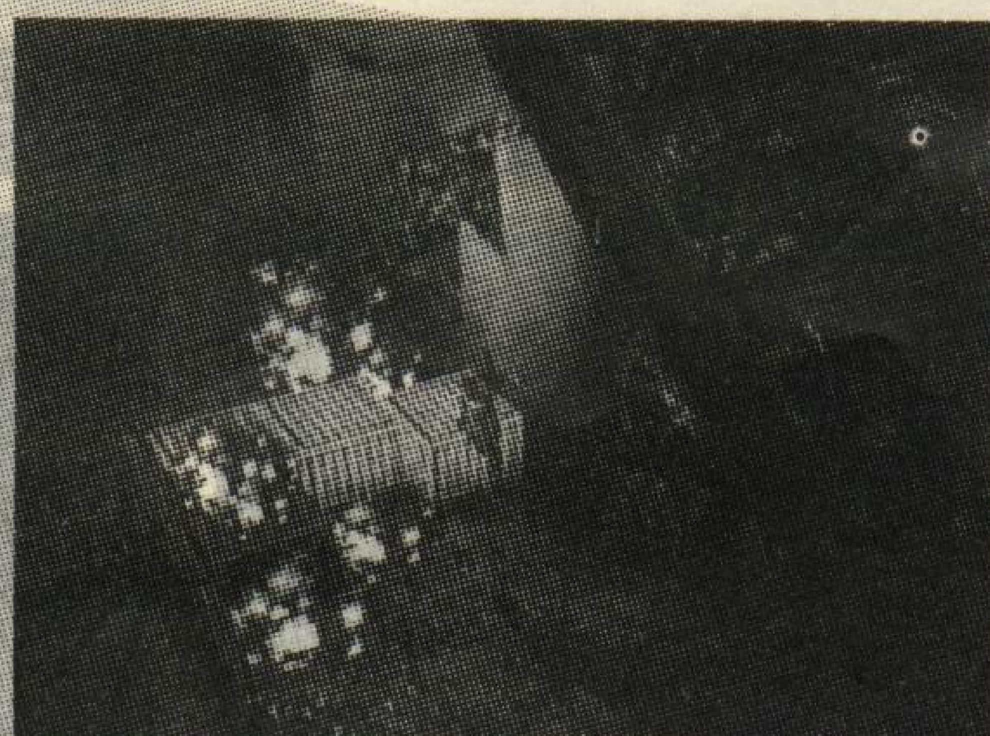
大量谜与机关

"BIO"系列关不是只要打倒敌人就可以进行下去的，有时还需要动动脑子，使用手中的道具谜和机关，在每个地方都有，而且在系列中首次出现的，一旦被感知就会呼唤敌人的"センサー"也出场了。

众多的谜题是"生化危机"系列中让人兴奋的地方，由于机能的大幅提升使得本作无论是在图像描绘还是陷阱设定上都会让玩者有出乎意料的感觉。

推动箱子开辟道路

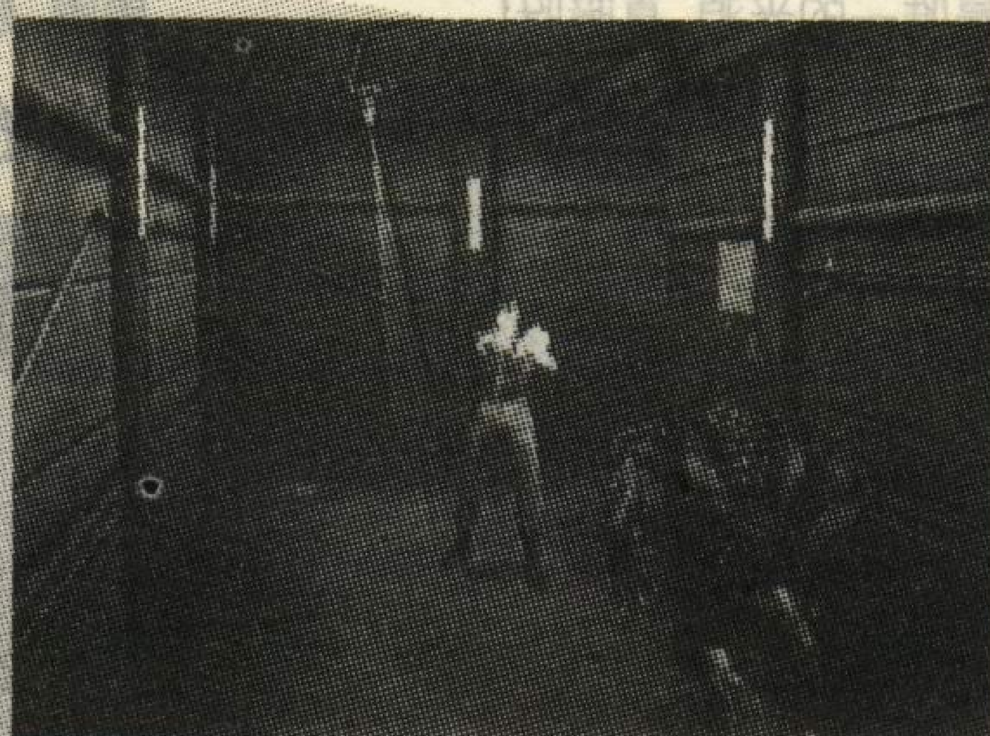




▲推动路边的箱子并移动到燃烧的地面上，就可阻断火焰并继续前进。

回避探测器





▲在天井上设置了探测器，一旦让探测器发觉的话就会召来大批敌人。

美丽的CG MOVIE

一提到DC，其美丽的画面总十分引人注目，不仅是普通的游戏画面，事件部分中的CG MOVIE是绝不可错过的。故事中的重要地点都被插入了美丽的CG MOVIE，并展开各不相同的内容，下面介绍的就是CG MOVIE中的4个场景。

▼在物体背面做战斗准备的主人公，又将面临什么呢？





▲受到惊吓，主人公猛然回头，从侧面看上去真的很美丽。

接近倒在地上的男人

▼主人公发现地上有个男人，他为什么在这种地方呢？他的真正身分是什么呢？





▲在主人公与这个男人之间有什么重要的对话吗？或是这个人已经死了？

在克莱尔视线的那一边是什么？



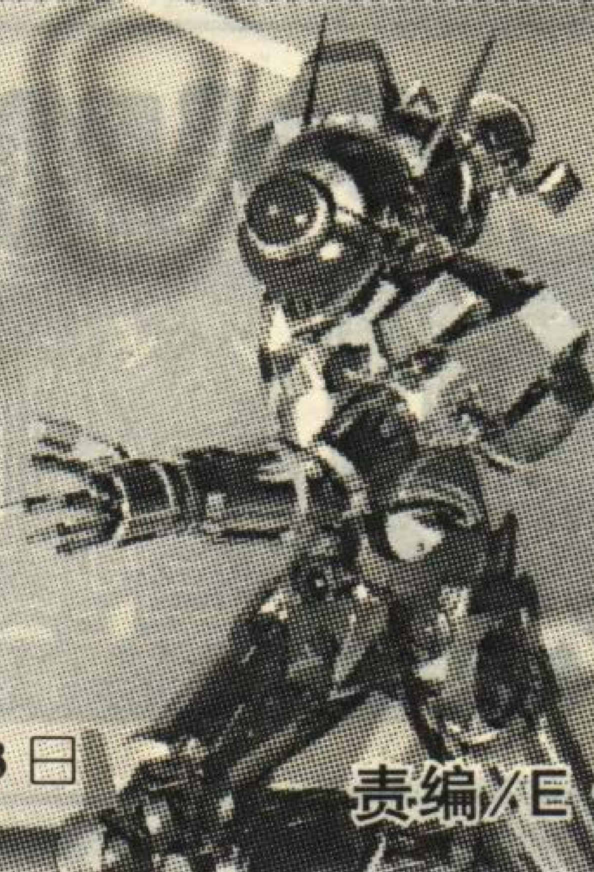


▲克莱尔手中端着机枪，但表情却有很深的意味。看样子不像是遇到了敌人，那么她持枪面对的又是什么呢？

BIOHAZARD 2 VALUE PLUS

BIOHAZARD 2
Value plus
バイオハザード 2 バリュープラス

DC 厂商:CAPCOM 媒体:GD－ROM×3
类型:AVG 发售日:1999年12月23日



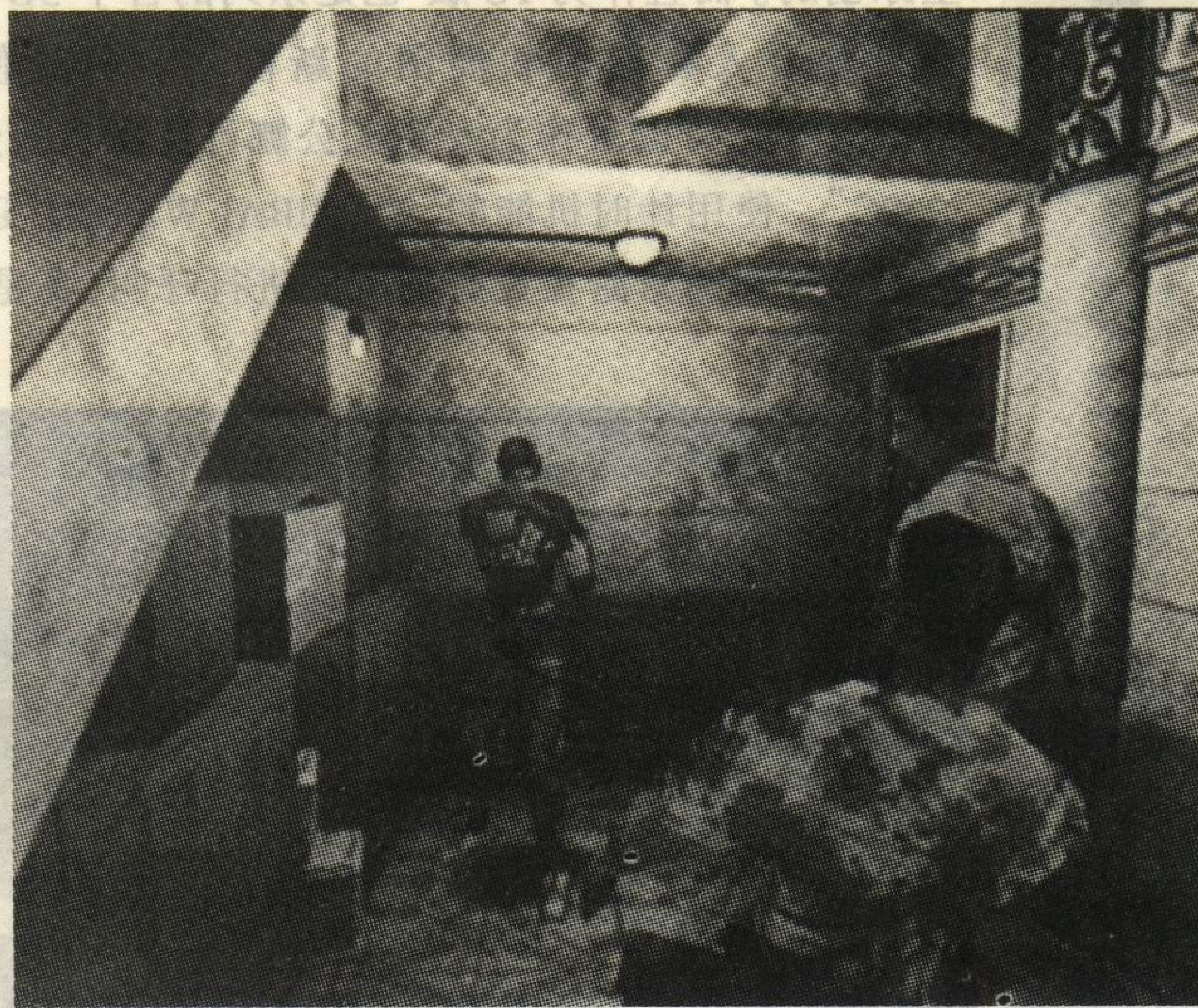
责编/E·T

再一次体验豪华又独特的恐怖





复杂的关系、恐怖、谜一样的生物以及充实的剧情，这就是将要移植至DC上的“BIOHAZARD 2”，本次DC版并不仅仅是简单地移植，它还附带有可感受BIOHAZARD”世界的音乐，以及前面介绍的“CODE:VERONICA”的体验版。“BIO”的受好者一定要买一份哟!



再次袭击浣熊市的恐怖



特殊部队S.T.A.R.S解决了浣熊市周围发生的谜之离奇杀人事件，两个月以后，制药公司アンブレラ所释放出的“T－病毒”再次污染城市……

以这个序章为开始的游戏的主人公是在S.T.A.R.S.中幸存下来的克利斯的妹妹克莱尔，以及担任浣熊市警官的利昂两个人。两个人都有以各自的视角描绘出来的故事。体验双方的故事，就可了解两位主人公在同一时间轴上进行着什么样的行动，而且一个主人公的行动还会影响到另一个主人公。通过这种系统更增加了解谜的乐趣。在玩以克莱尔为主人公的“VERONICA”之前，再复习一次吧!

拥有表与里的全部剧情!

◆ DC版的附带品 ◆

1. BIOHAZARD －CODE:VERONICA 体验版

是前面介绍的“BIO”系列的最新作，可尽早体验到!

2. BIOHAZARD 音轨

下面介绍的是一部分收录的曲目，更可沉浸于“BIO”的世界中。

1	Prologue	1分30秒	出自 BIOHAZARD2 原创音轨
2	The Opening	1分30秒	出自 BIOHAZARD3 原创音轨
3	BIOHAZARD Beast from the east mix 1	6分56秒	出自“BIOHAZARD2 REMIX ~ met morPhoses”
4	“The uitimate” bio－weapon”Medley	9分38秒	出自“BIOHAZARD”交响乐演出
5	第一夜“惨剧的前兆”	9分21秒	出自“BIOHAZARD 剧情插册 ~ 命运的浣熊城 ~ Vol.1”



◀▶由于机能的增强，本游戏在DC上的画面质量有明显的提高。

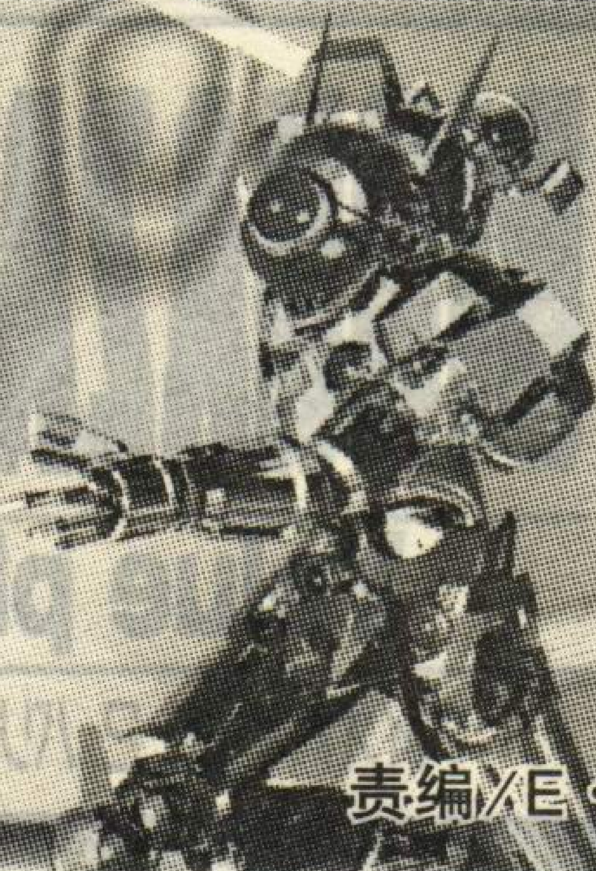




剑客异闻录

苏醒的苍红之刃

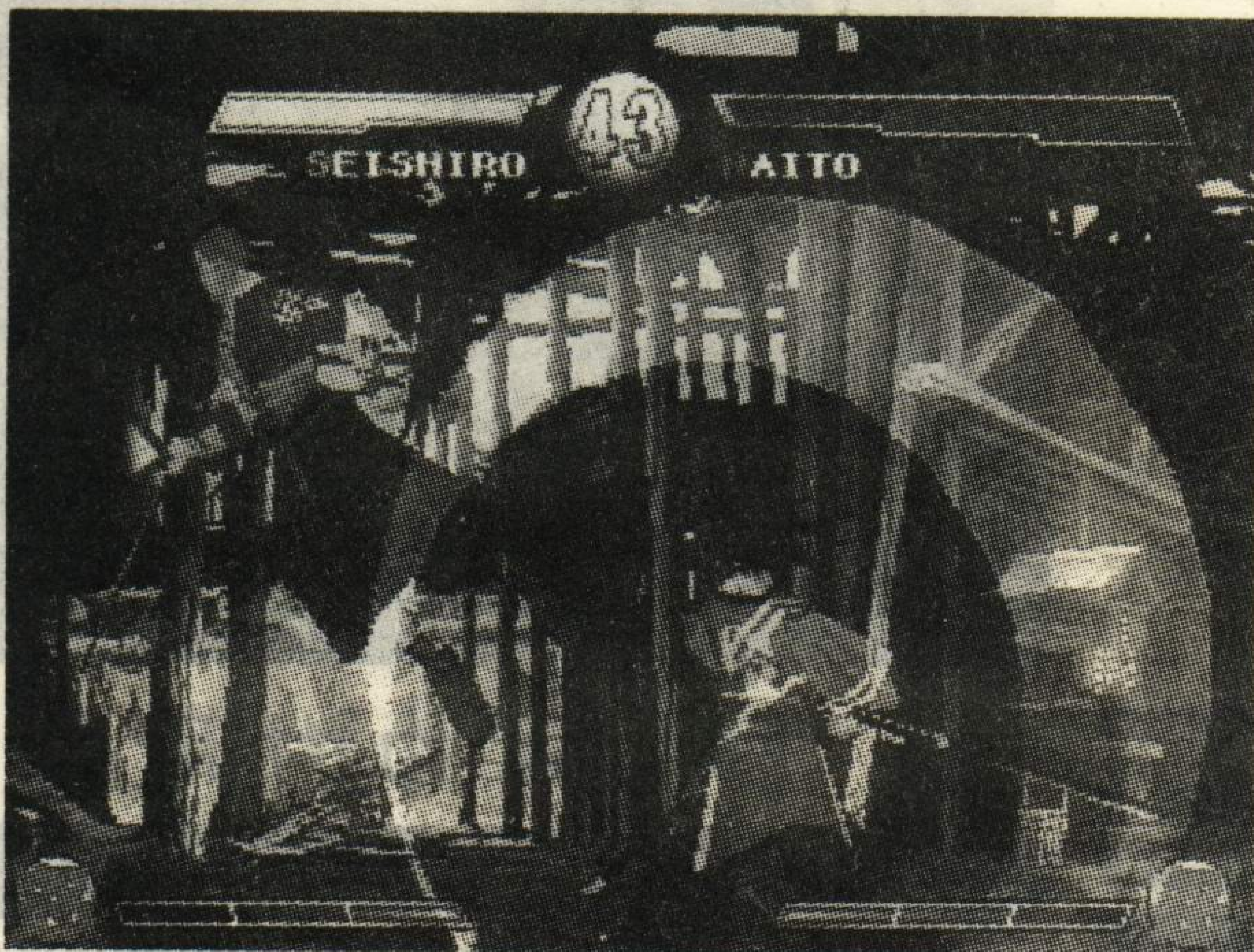
PS
厂商:SNK　媒体:CD－ROM
类型:戏战 ACT　发售日:1999 年 12 月



责编/E·T

生或死……这是领悟剑术精髓的人之间的战斗

“侍魂”系列是“使用刀进行战斗”且非常吸引人的格斗游戏。以往的本系列都是来自街机版的移植，但本作却是完全原创的。而且作为 PS 版 也是系列的首个 3D 格斗作品，还有可观看人物能力和插图的新模式。另外使用 POCKET STATION 还可以玩作为女主人公娜可露露去探索洞窟的“ナコ PG”。使用计时机能的“SAMURAI WATCH”还可使娜可露露或妹妹莉姆露露在设好的时间进行呼叫，真是让 FAN 们感动的机能。



◀故事设定在街机版《阿斯拉斩魔传》后 20 年，前作中的霸王丸与服部半藏会以新的姿态出现。



侍魂系列最新章

侍魂系列在家用机上首个 3D 对战游戏，游戏的时代背景设在前作的几十年后，在这个时代又涌现出许多剑术名家，而以前的主角霸王丸已经上了年纪，此时正是看那些年轻人闯天下的时候。





出场人物

最初可以使用的人物是除霸业三刃众的九鬼刀马和命之外的11人。主人公九葵苍志狼，为了世代相传的两把刀，而背覆了与九鬼刀马战斗的命运。在游戏中达到一定条件的话，刀马与命就会在剧情中出场。











战斗的舞台“离天京”

为了管理在各地引发事件的无家可归者而设立了城市牢人街，但是利用牢人街企图建立新世界的“霸业三刃众”，使牢人街化为弱肉强食的狂乱地区，渐渐地被称为“离天京”。与三刃众对抗的人，以及为了满足自己的杀戮欲的人，都为了各自的目的集结在这里。







▲当游戏中对战的两个人物的招式相互碰撞时便会出现上图中架刀的现象。



▲由于本作以3D形式表现，所以超必杀发动时会出现2D版中感觉不到的特效。





◀日本古代的武士会以各种姿态在本游戏中出现。



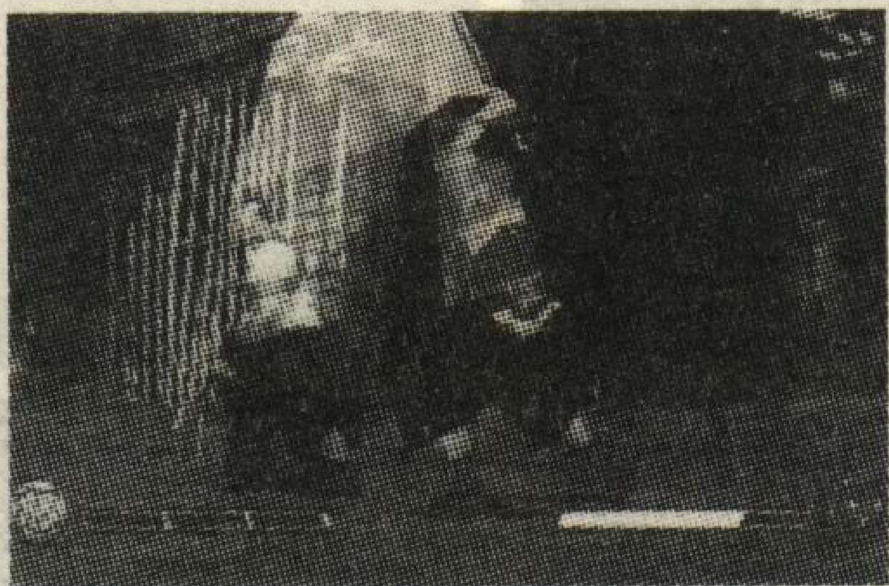






『侍魂』的独特系统

在攻击方法多样的“侍魂”系列中，最值得提起的是攻击被防时或受伤时所积累起来的怒槽。当此气槽变满时就可使用武器击飞技，或右侧照片中介绍的“怒爆发”等高威力的必杀技。另外本游戏并不以局为单位，而是采用了3段连续生命槽的设定（与恶魔救世主相似）。每次被打倒或生命槽用完时，都会马上站起来并再展开下一场战斗。等第3个槽也变没有的时候，胜负也就分晓了。



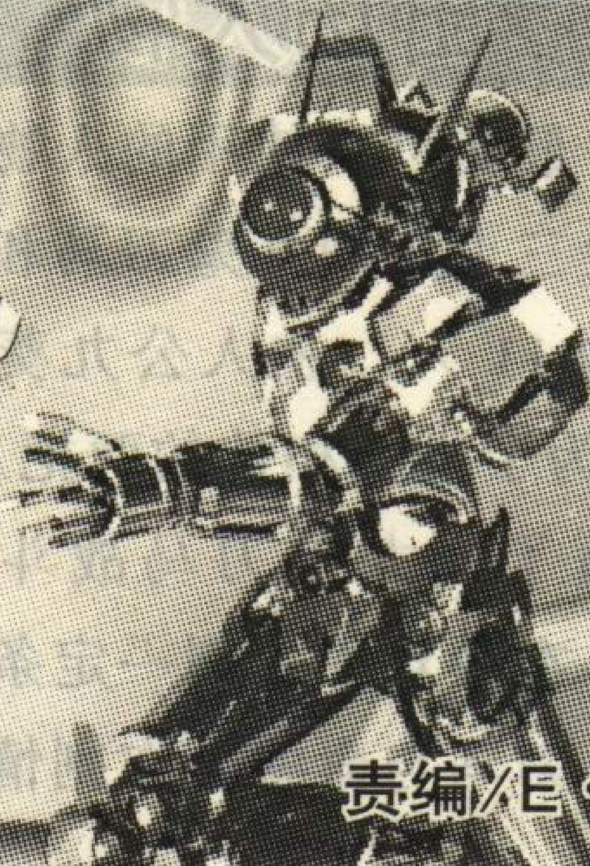






萨尔达传说

THE LEGEND OF ZELDA 外传



N64 厂商:任天堂 媒体:卡带(容量未定)
类型:A · RPG 发售日:未定

责编/E・T

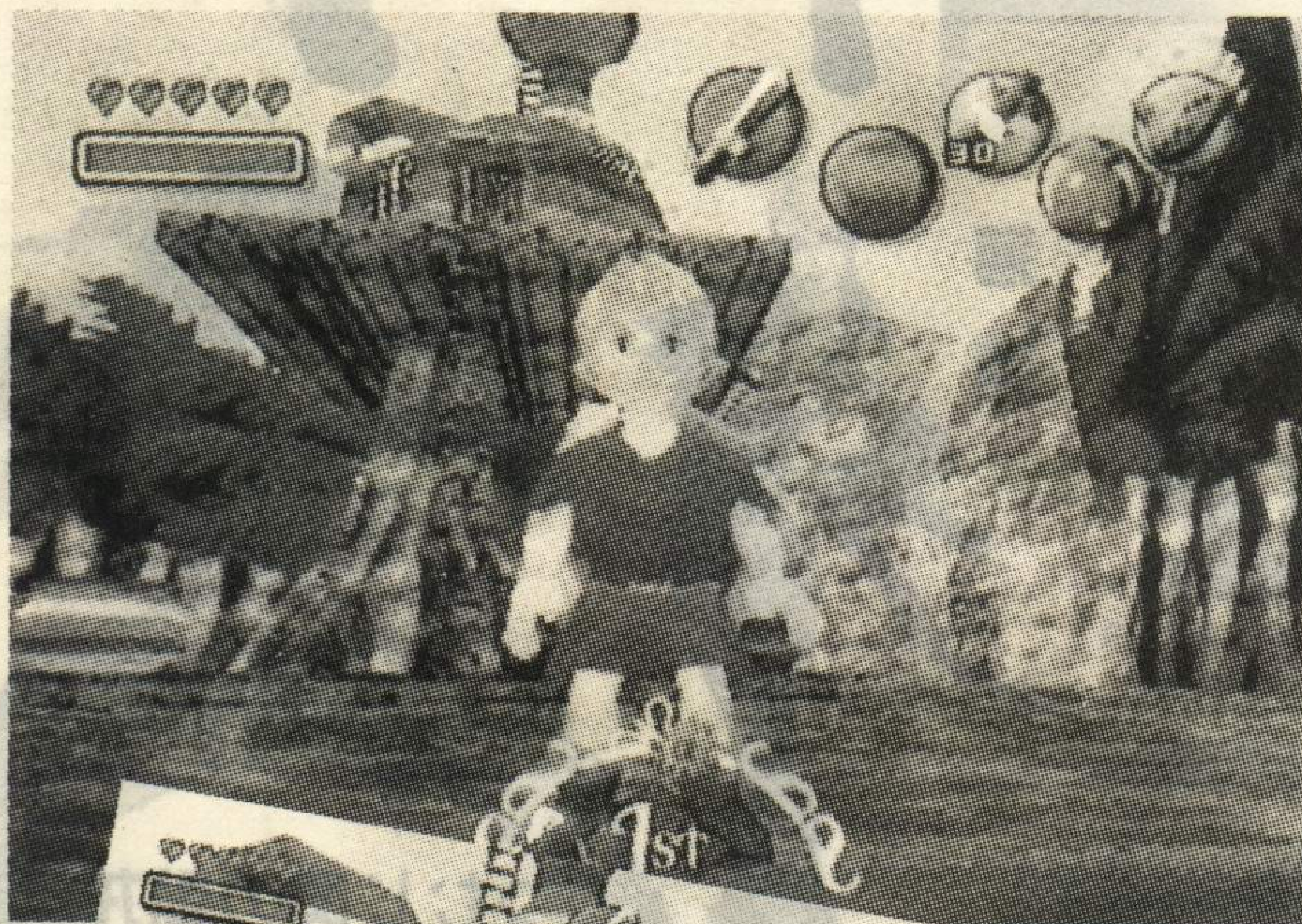
新联系起来的冒险的主题是变身!

本游戏是博得好评的动作 RPG "ZELDA 传说 时のオカリナ" 的外传。基本系统继承"时のオカリナ", 展开的冒险却是个全新的故事。舞台是林克与同伴恢复和平的数月后，与前作即相似又不完全一样。但是这次时间是即时的。你能在世界毁灭之前，解开各种各样的谜吗?



林克的新冒险

◀由于与一个带着奇妙的面具的相会，使得主人公又一次开始了新的冒险。

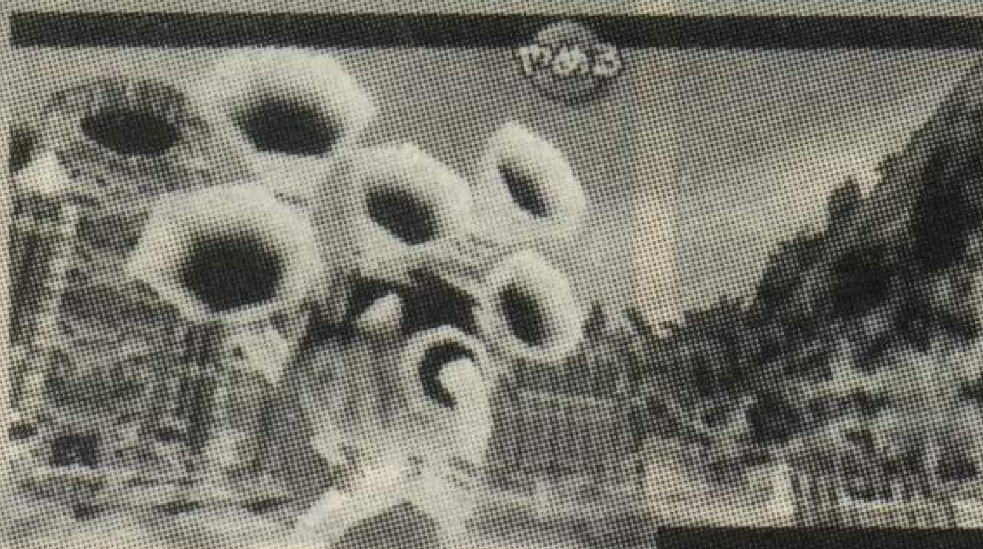




在不思议的家中

用不思议力量变身

在这个世界上"脸"起着重要的作用，这次备有远远超过前作的"脸"，林克带上这些面具就可变身为面具人物了。



▲带上面具后就可进行变身，使用现在的这种面具就可以吹奏乐器。



▲使用ゾーラ的面具就可以可弹奏弦乐，而这时乐器则成为一种很重要的道具。



前作中的敌人出现



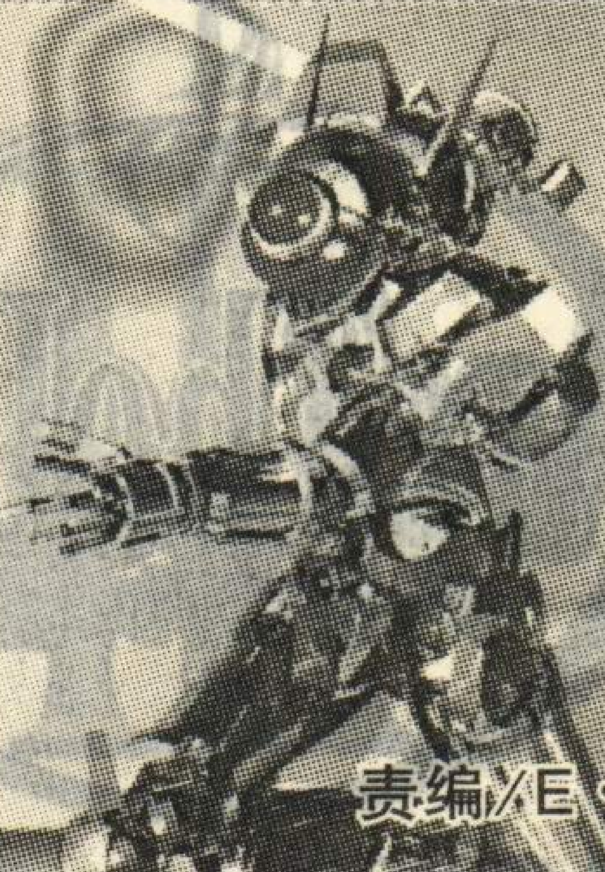
▶如果到达了这里就会发现前作中的敌人ツイン出现了，她与冒险有什么关系呢?



到底会发生什么呢~



萨尔达传说 力之章 不思议的果实



GB 厂商:任天堂 媒体:卡带(容量未定)
类型:A·RPG 发售日:未定

责编/E·T

在四季变化中解开各种谜

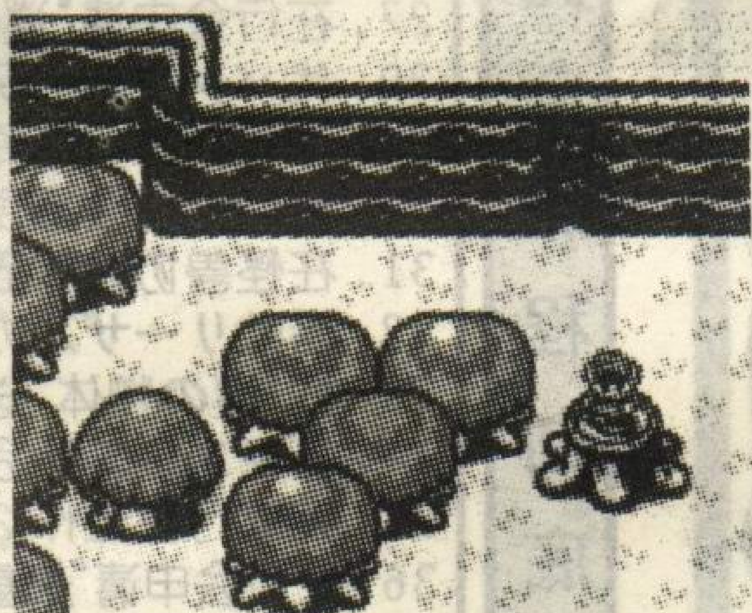
这是将要在GB上发售的新“萨尔达传说”系列，其中包括动作性高的“力の章”，解谜性高的“知惠の章”以及两者兼备的“勇气の章”3部作品的，发售的头一个作品就是“ふしぎなホの实”(不思议的果实)。这回为大家介绍“力の章”的最新情报。

在“力の章”中，使用司管四季的“四季ロッド”道具可使季节变化，但玩者同时还要解开各种谜，地表随着春夏秋冬的改变而发生变化，同时林克活动的范围也随之变化，也就是说去过的场所经过季节变化又会有新发现。本面将公开与林克冒险相关的新情报。

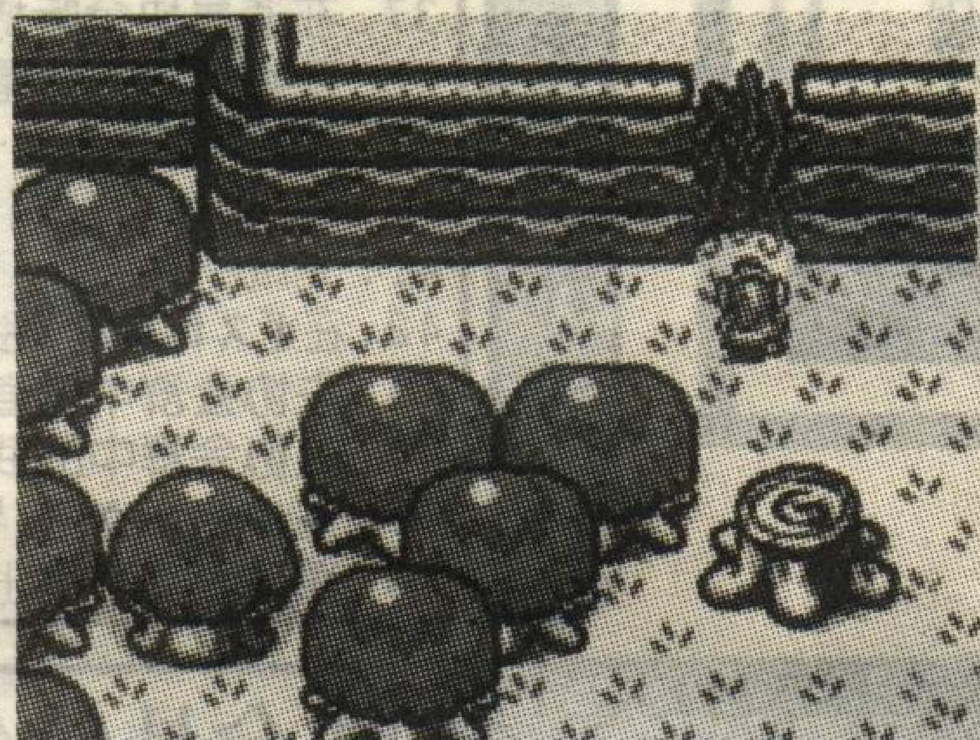
让四季改变

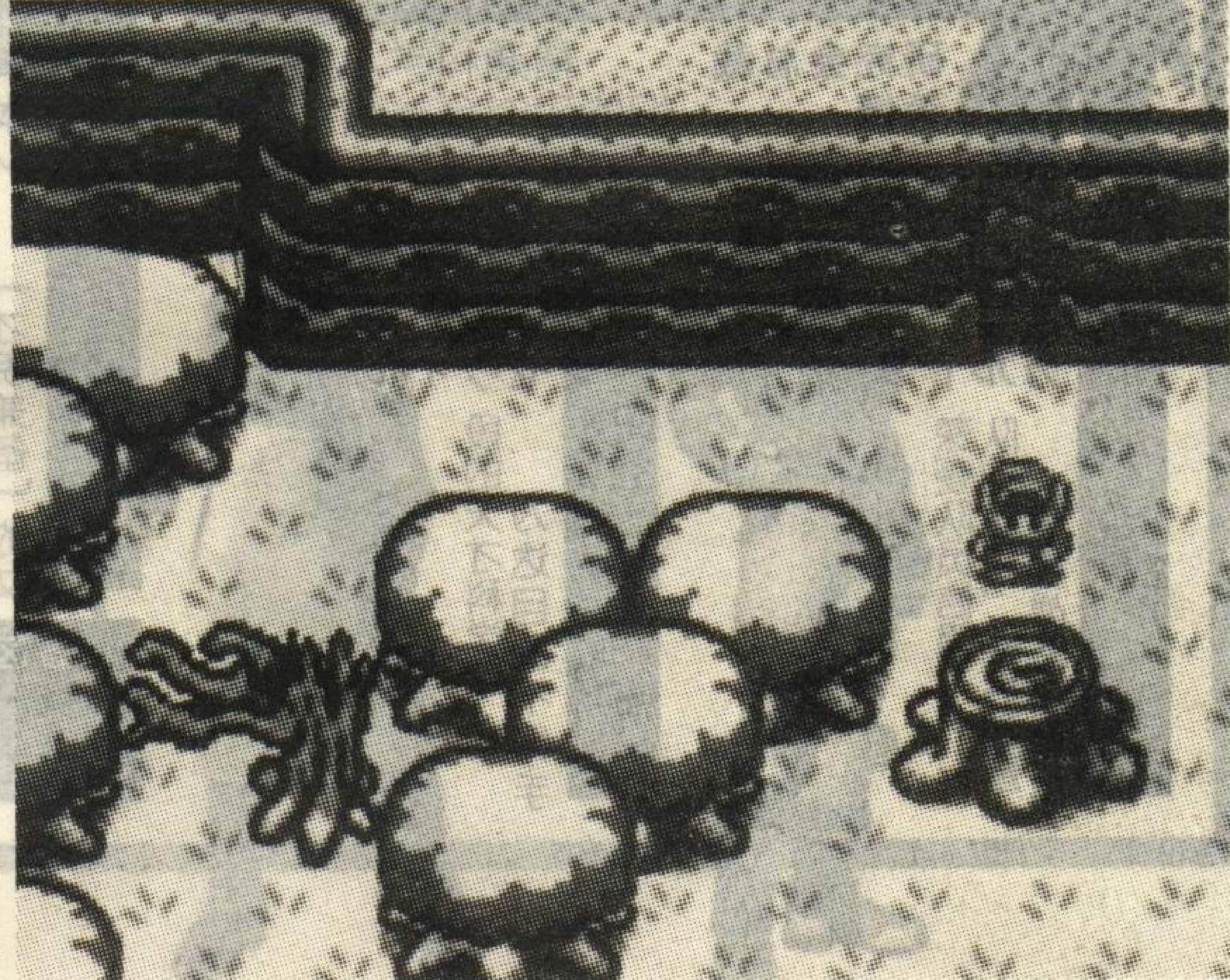
使用“四季ロッド”可使季节变化，但只有在树桩上才可以使用它。地图上到处都有树桩，在检查每个奇怪的地方的同时还要让季节发生变化。像这样的解谜要素会有很多。





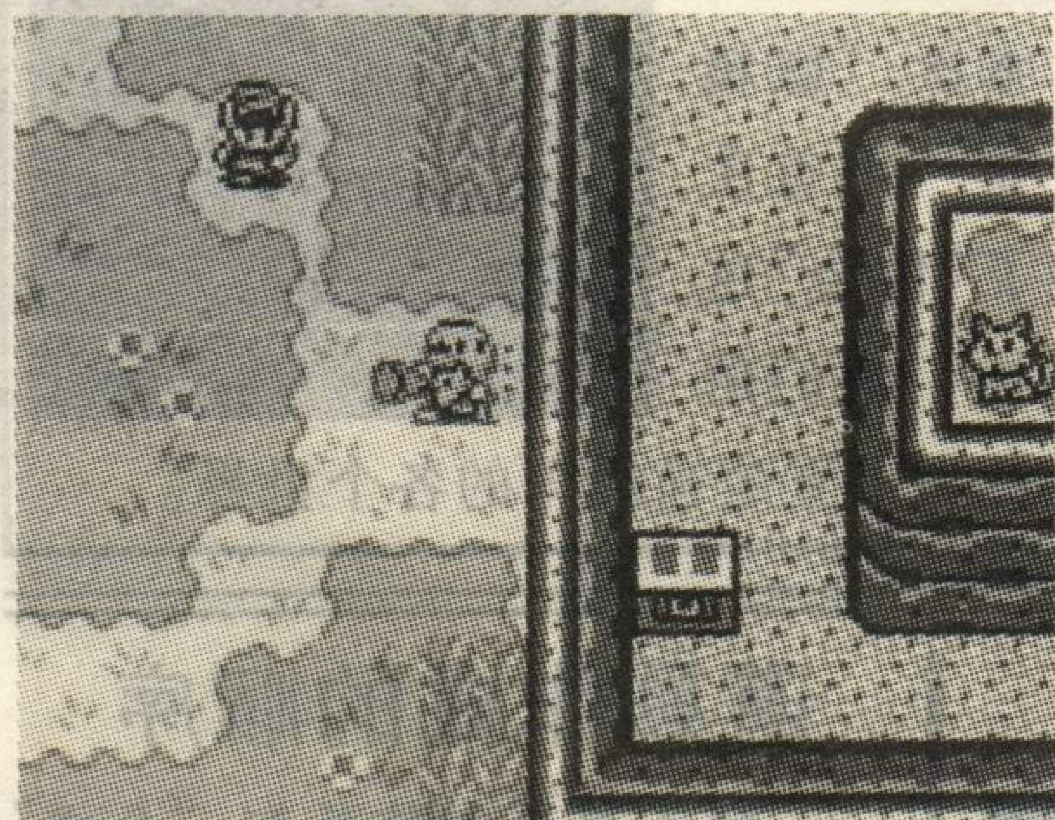
◀在画面中央的墙上发现了窟窿，另一侧是各种各样的树木。



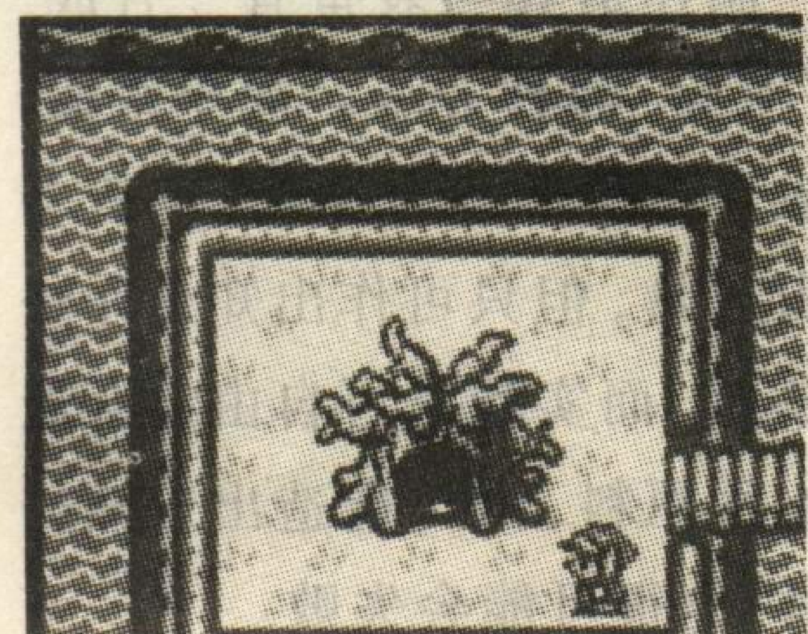


▲如果使季节变为冬天的话，由于树木的种类不同，有的树就会因此而枯萎，这样就又长出了一条新的通道。

各种有趣的事件



◀GB版中大家很常见的“わらしべ游び”仍然存在。可以照老方法来玩游戏了。





梅布鲁登场



◀这是公主的奶妈，与N64版的形象有了一些不同。



▶这是个为了成为魔法使而进行修行的女孩，使用魔法在空中飞行的时候与主人公发生了冲突。



妖精战士Ⅲ

超完全攻略始动

机种：PS　媒体：CD－ROM×2
厂商：SCEI　类型：S·RPG

责编／DRAGON

SCEI的著名S·RPG系列——"妖精战士"马上就要推出第3代了，与前代相同，本次依然可以接续前代的SAVE，因此在本篇的超完全攻略始动中，收录了1、2代的完全流程，公开了2代中所有隐秘的事件及人物，有兴趣的玩家可以从1代开始贯穿本系列。本作品的完全攻略请见"电子游戏广场12"。

游戏中谜之研究会组织图

大灾难之后组成的研究会，按总裁的指示分3个本部进行活动。

研究会总裁 为了世界复兴而进行活动的组织的头领。

研究会总裁教授 精通科学及所有知识的研究会首脑。

战斗警备部队 根据需要而负责警戒与战斗的部队，由佣兵组成。

队长ガルド 指挥战斗警备部队的队长，性格正直，深受队员信赖。

研究本部 负责活动中所须机器的研究与开发的部门。

本部长セヴィル 为达目的不择手段的天才科学家。

超能量计划推进本部 直接负责研究会的超能量计划的部门。

本部长シャロン 『才貌兼备』的女性干部，对于主角等人很有好感。

各区支部 滞留在负责地区，进行各种实地调查。

妖精战士第3代GAME序盘完全流程彻底大公开

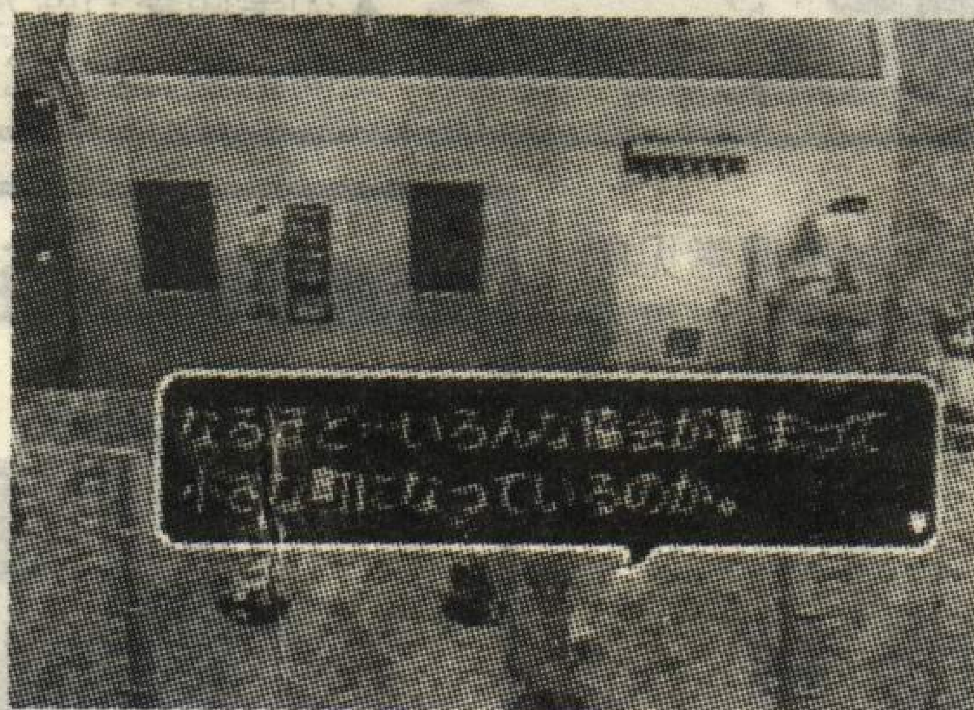
1. 去**イテイオ**町，在行会委托工作。
2. 带着猎人**リークル**返回**サシヤ**村。
3. 为了成为猎人，与**ルッツ**一同离开**サシヤ**村。
4. 在行会要求参加"猎人登录考试"。
5. 在瀑布的洞窟得到"精灵**の**梦"。
6. 带"精灵**の**梦"回去，具有了猎人的资格。
7. 完成行会工作2～5中的两件以上工作。
8. 申请"过海追寻怪兽之卵"的工作。
9. 去港口后在酒场与船长交谈，再次去港口。
10. 与在宿屋的客室内的**ボコ**交谈。
11. 带着孵化的怪兽去怪兽协会。
12. 在**リノ**行会中申请"**カード**好**きの**～"工作。
13. 在大地**の**伤迹帮助**テオ**。
14. 完成行会工作8～10中的一件以上。
15. 在行会申请"赤**ちゃんモンスター**～"的工作。
16. 与**ベルニカ**村的村长交谈。
17. 在**アストーニ**桥受到**パンディット**攻击。
18. 与**ベルニカ**村的村长交谈后，与**ハンナ**交谈。
19. 在**ノアリス**森得到"**しずめる**木**の**实"。
20. 用"**しずめる**木**の**实"对付**パンディット**。
21. 把小怪兽存在**リーサ**处。
22. 完过行会工作12～14中的一件以上。

14\. 在行会申请"谜**の**飞行物体**の**回收"工作。

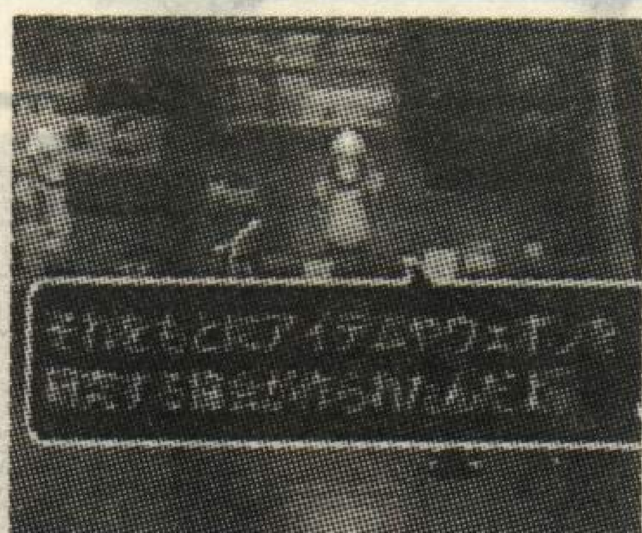
23. 与商店中的**バグダ**爷爷交谈。
24. 在**カルカド**山脉得到"谜**の**物体"。
25. 把"谜**の**物体"交与**バグダ**爷爷。
26. 完成行会工作16～19中的两件以上。
27. 在行会申请"谜**の**物体、鉴定依赖"的工作。
28. 代**バグダ**爷爷保管"谜**の**物体"。
29. 在怪兽协会与局长交谈。
30. 得到卡片贸易所需的3张卡片。
31. 在怪兽协会得到飞炎卡片。
32. 借助**リーザ**之力解放飞炎。
33. 把"谜**の**物体"送至协会群中的道具协会。
34. 在**ギスレム**行会申请"**ザスレム**入口调查"的工作。
35. 完成行会工作22～26中的两件以上。
36. 在行会申请"贵重**な**合成用**アイテム**入手"的工作。
37. 在道具协会听协会会员的谈话。
38. 在**ギスレム**的宿屋中，从老板处得到关于**シュリル**的情报。
39. 在**デンジャードーム**帮助**シュリル**，得到"**かたい**金属"。
40. 把"**かたい**金属"交与道具协会的会员。
41. 完成行会工作28～31中的两件以上。
42. 在**ギスレム**的行会申请"暗市**で**合成**アイテムを**"的工作。
43. 去协会群中的道具协会，保存"魔法**のリンゴ**"。
44. 去协会群中的武器协会，听**シュリル**的故事。
45. 去**ジヤンク**山，与**シュリル**汇合。
46. 通过堕落迹的出口路前往南**スラト**。

在2代的事务所之后 本次又出现了新协会

熟悉前代的朋友一定还记得当时的委托事务所、合成屋、锻冶屋，这一些设定在本次都有保存并在一定程度上有所改变，这使得游戏的可玩性更加提高了。



协会是什么？

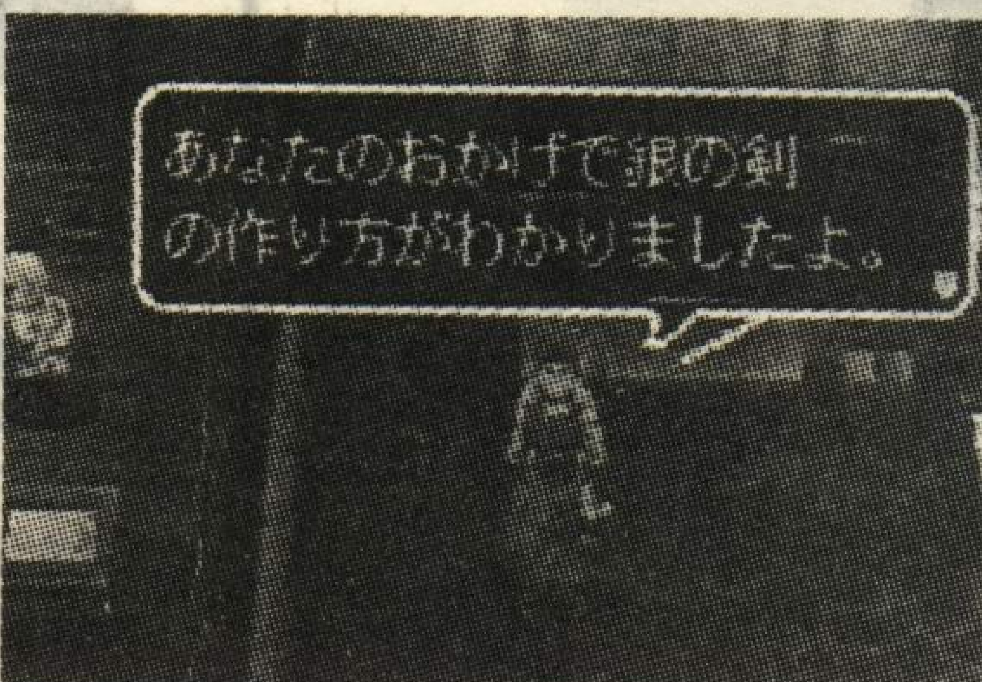


本次"妖精战士Ⅲ"中首次出现了"协会"这种机构，他们的目的是为了重建被毁灭的各个世界。

锻冶屋的进化形！道具&武器协会

这两个协会进行的是强力道具和装备品的制作与开发的研究，在用途上很像前作中的锻冶屋和合成屋，而且又多了可产生未知的道具与装备的功能，很可能制造出最强的武器呢！





道具作成的顺序

制作道具与装备有"合成"与"实验"两种方法。简单来说，合成是按说明组合原物，一定会制出道具，但只可作出知道作法的东西，而实验是可自由组合最多6种原料，即可能造出未知的道具，也很可能会失败。

道具协会



以描有神秘标志的绿色石板为标志的协会，进行饰物制作的工作。在道具协会中可制作能回避状态异常，或提升能力的特殊效果的饰物。

作成例 把解除状态异常“沉默”的“痛烈な针”与副原料“白くかがやく原石”合成在一起，可形成防止“沉默”的“たかの像”。



武器协会



武器协会的标志上画着剑与枪的标志，牌子是蓝色的。

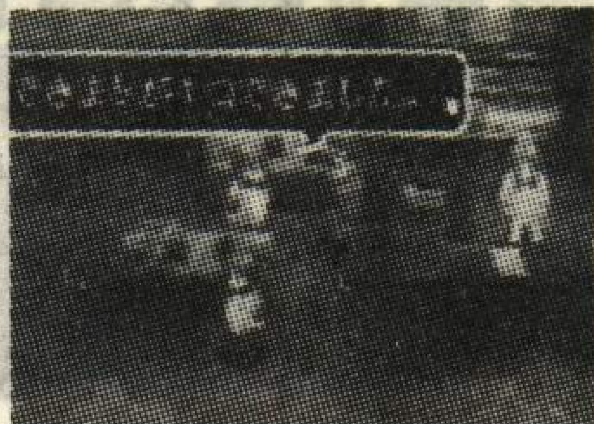
在武器协会可制作剑或枪等强力武器，大大提升战斗力。

作成例 合成“こうてつのヤリ”和“白くかがやく原石”，可制作白银枪“シルバーコリッサ”，大幅提升攻击力。



合成：

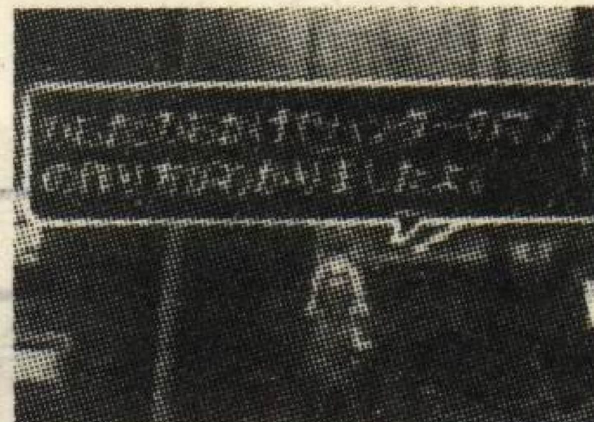
与前作的合成方法几乎一样，只须找齐原料，就一定会造出道具和装备。



▲▶合成道具或装备品时，要注意原料的数目，以免造成损失。

实验：

试着组合各种原料，可能会造出未知的道具与装备，但也很可能会失败。

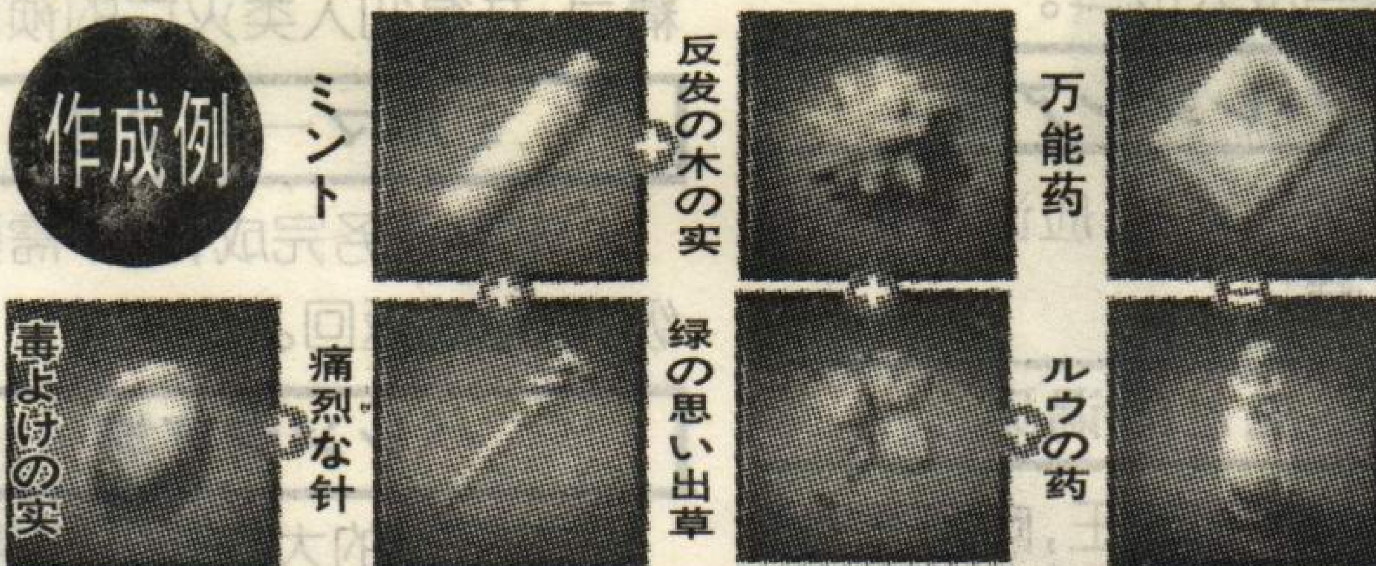


▲▶最高的道具合成需要6种原料，因此本作中原料的收集很重要。

两协会皆可的行动

在两个协会中都可进行道具合成，这里建议先SAVE以后，利用现有的各种道具进行各种实验，以便能提前得到强力道具。

全部状态的「万能药」。常的道具，就可作出回复合成6种回复状态异



ARC THE LAD

本作协会中的简单介绍

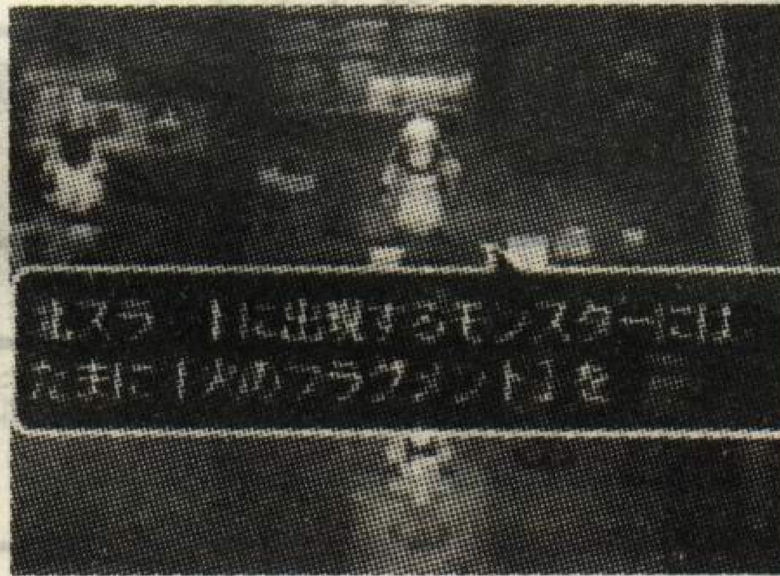
POINT 1 协会向导是绝好的情报源

每个协会都有向导，这里有武器协会与道具协会的合成窍门，在怪兽协会中则是特定怪兽的生栖地，可得到许多有用的情报，不过多少要交些情报费。



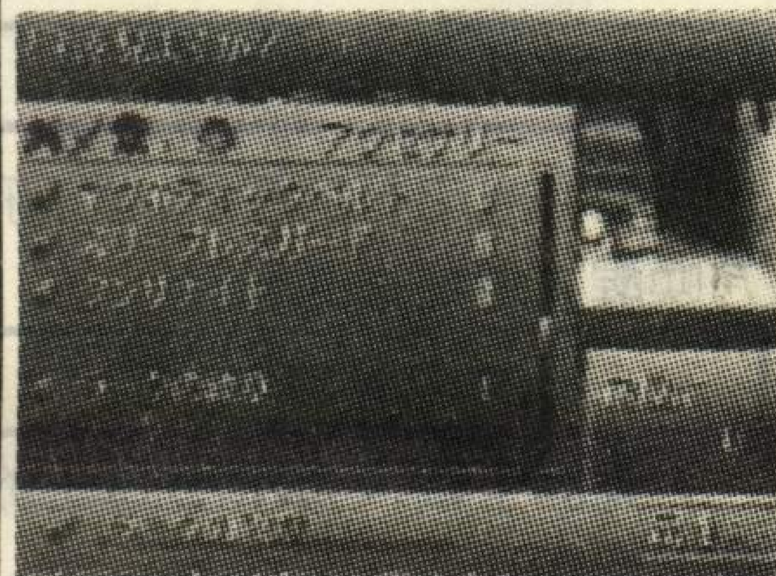

POINT 2 得到合成道具

这回存在了作为道具没有效果，但却是用于合成的原料道具，这些合成用道具，打倒怪兽或在宝箱中可得到。



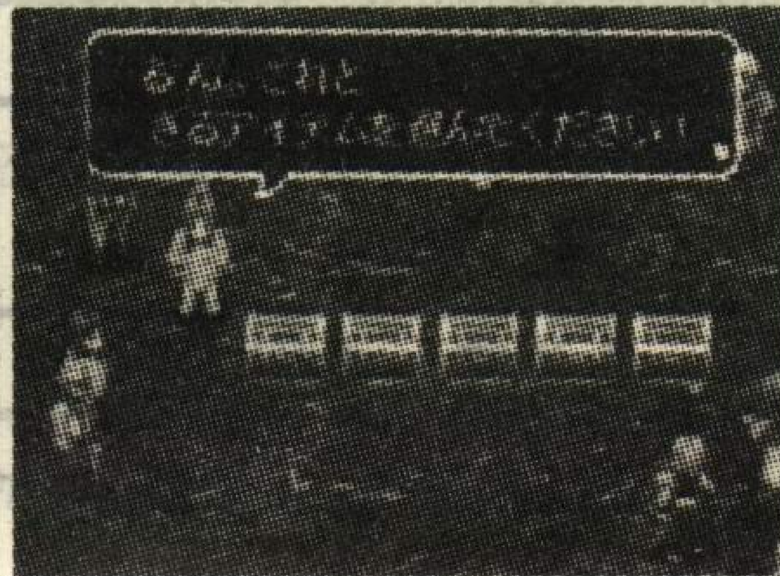

POINT 3 用图鉴检查数据

看到协会桌子上放的图鉴，就可了解该协会所研究的领域的各种数据，例如在武器或道具协会的图鉴中，可确认各道具或装备品在合成时所须的原料的数据。




POINT 4 来自协会的委托工作

在故事中时常会有协会的职员来委托一些工作，平时总是利用协会，现在反而要接受协会的工作了，下面公开一个例子。






妖精战士

完全流程表

精灵の山

与村长会话，之后到精灵山解除封印。

アークの家

装备宝箱内的道具，之后会回想到小时候的父亲。

精灵の山

前往精灵山，这里会与敌人展开战斗。

精灵の山、山中

正在攀登时与封印中的怪物相会。

战斗

听从山的精灵的指引，走上了一条艰难的路。

山顶へ

这里重新点燃了圣火，使得怪物再次得到了封印。

精灵の山、山麓

可以返回，也可以战斗的地点提升等级。

アークの家

收到了国王的信，离开家前往王城。

パレンシア城へ

在这里可以看到被派往平原作战的士兵的出征。

パレンシア城、城门

经过卫兵的身份确认，便可以进入城内了。

王との谒见

与国王见面，但被波格的报告所打断。

コルボ平原へ

为了救助士兵，主角与波格在这里与敌人战斗。

パレンシア城

战斗胜利后，应该返回到国王的王城。

王との谒见

再次进见国王，向国王报告战斗的情报。

回想シーン

故事的情节中必要的事件发生。

パレンシア城门前

与前来寻找的库露一同和敌人战斗。

战斗

阻止敌人的突入作战，库露与波格正式成为仲间。

王との谒见

战斗后再次进见国王，受命调查圣柜的事件。

スメリア空港

乘坐国王特批的飞空艇前往目的地。

大臣

正当主角一行人开始了冒险的时候，王国中的大臣……

ミルマーナ空港

到达目的地以后，首先通过士兵的身分确认。

ミルマーナ军本部

在这里要与负责的将军ヤグン见面。

战斗

经过ルワジの森与センバラの沼的战斗。

ミルマーナ军本部

返回这里，可以得到将军的特许进入森林。

トヨーケの森へ

神秘的森林，许多的士兵进入之后就神秘的失踪了。

战斗

进入森林，会与埋伏在这里的敌人战斗。

トヨーケの森へ

森林的最深处见到了惠の精灵，并得知人类灭亡的预言。

ミルマーナ空港

本次任务完成，如不需要练级，可由此返回。

バレンシア城

在王城的大门口，可以看到被捕的特修。

谒见の间

向国王报告在ミルマーナ完成的任务。

地下牢

听闻特修的经历以后，决定帮助他脱狱。

战斗

在地下仓库中与强力的敌人相遇。

谒见の间

战斗结束以后，返回这里与国王见面。

トウヴィル

主角阿库只有返回自己的家乡。

アークの家

这里已经遭到破坏，但从父亲的信中找到情报。

オルニスの丘

按照信中的情报来到指定的地点。

ストーンサークル

这里与大魔法师高冈相遇，并进入幻界的战斗。

战斗

这里要注意高冈的范围攻击魔法。

ストーンサークル

从高冈口中得知有关七勇者的传说。

バレンシア城

返回王城，这里要向国王争取飞空艇的自由使用权。

谒见の间

国王很轻松地就答应了主角阿库的要求。

スメリア空港

从此开始了寻找五大精灵的征途。

アララトスへ

在空港飞空艇出发前，高冈加入并成为仲间。

アララトス空港

前往遗迹众多的地点——アララトス。

チヨンガラの店

收集情报时得知需要进入遗迹ダンジョン获得召唤壶。

遗迹ダンジョン

在地下5层就可以得到需要的召唤壶。

チヨンガラの店

得到召唤壶以后，乔卡拉会加入队伍成为仲间。

アゼンダ高地

经过这里的战斗可以解放光之精灵的能力。

战斗

最好具有LV.22以上的实力才能应付。

アゼンダ高地

与光之精灵相会，阿库得到了光之石。

アララトス空港

得到光之石的启示，前往东方唤醒大地精灵的能力。

スメリア城

返回王城，可以得到国王的建议和帮助。

超攻略道场

谒见の间

之后国王正式下令给阿库他们一行人调查精灵。

スメリア空港

从空港乘坐飞空艇前往大地精灵的所在地。

グレイシーヌへ

到达的地点是被称为强者诞生地的グレイシーヌ。

グレイシーヌ空港

在这里可以了解到这个国家的具体情报。

ラマダ寺

修炼者的聚集地,这里存在着不思议的谜团。

ラマダ寺外观

到这里可以受到师范代伊卡的迎接。

战斗

这里要用主角和伊卡进行一对一的决斗。

ラマダ寺

在大僧正那里,伊卡突然发现大僧正的真正身份。

战斗

是伊卡加入后的首次战斗,注意伊卡的防御很低。

ラマダ山

解决完这里的问题以后,要正式寻找大地的精灵了。

战斗

在ラマダ山与敌方的部队相遇。

ラマダ山

战斗胜利以后,可以见到大地之精灵。

ラマダ寺

返回这里,伊卡可以正式成为仲间了。

スメリアへ

之后可以返回自己所属的王国。

パレンシア城

按照约定向国王报告有关寻找精灵的情报。

谒见の间

国王了解以后,就可以离开这里了。

スメリア空港

在空港处,通过精灵石得知风的精灵的所在地。

ニーデルへ

这一地点正是每年武术大会的举办地。

ニーデル空港

作为强者的聚集地,能否胜出呢?

斗技场

据说本次大会的获胜者可以得到风のオーブ。

斗技场控室

这里是接受斗技场战斗挑战的地点。

コロシアム舞台

斗技场的武术大会正式开始了。

斗技场控室

做完一切准备之后,从这里进入战斗。

控え室

胜利后SAVE,之后从这里再次进入。

舞台

在斗技场中登场,与指定的敌人一对一战斗。

战斗

一共有5回比赛,途中需要一直获胜。

战斗

全胜后会有事件发生,这里进行团体战。

斗技场控室

战斗胜利,可以解放传说中风之精灵。

ニーデル空港

确认没有等级低的角色需要训练,之后可以离开这里。

スメリアへ

返回王城,向国王报告有关风之精灵的情报。

アリバーシャへ

来到水的精灵所在地,这里是沙漠化的大陆。

アリバーシャ空港

在空港处得知曾有人见到神秘的光线出现。

サリュ族の村

在山坡上突然看到神秘的光线在瞬间摧毁了一个村子。

战斗

在サリュ族の村进行战斗,胜利后可以进入。

サリュ族の村

这里可以了解到存放水之精灵的所在地。

水の神殿へ

这里可以遇到アリバーシャ王国的亲卫队。

战斗

水的神殿附近进行的战斗,敌方有巨大BOSS登场。

战斗

之后是水神殿前的战斗,注意敌方的魔法攻击。

水の神殿(内)

战斗后可以进入水的神殿中,这里也有战斗会发生。

アリバーシャ空港

解放水之精灵以后可以通过空港返回自己的王国。

スメリアへ

返回王国的途中,感觉到了火之精灵就在附近。

スメリア空港

进入王国国内,如果需要修炼应提前进行。

パレンシア城门前

故事的情节中必要的事件发生。

パレンシア城地下仓库

地下仓库中与怪物交手,胜利后发现研究室。

地下バイオ研究室

在地下研究室中,与大量的敌人交战。

战斗

属于混战的类型,所以希望各角色拥有较强的实力。

地下バイオ研究室

战斗取得胜利以后,可以与火之精灵相会。

エレベーター

在脱出时,于电梯前将会有一场恶战。

战斗

由电梯移动的阿库和库露不停地与来袭的敌人交战。

战斗

这里的战斗异常残酷,主人公的能力将接受最大的挑战。

谒见の间

返回王宫内部,这时才察觉到大臣的阴谋。

パレンシア街头

在街头电视屏幕上,出现了主人公等的肖像,他们被大臣所陷害,成为了杀害国王的罪犯。

スメリア空港

主角等到トウヴィル去。

トウヴィルへ

是解开精灵封印的时候了,主角与库露一同上山。

精灵山の入口

通过那些熟悉的道路,两人回想起冒险的最初……

山顶の社

这里库露解开山顶上的精灵山封印。

精灵の山

众人们向着圣柜的所在地前进。

战斗

在精灵山的山腰部分与敌人大部队作战。

圣柩封印の泷

最终到达了圣柜的所在地,但是却遇到了大臣的部队。

战斗

最终决战,你将面对与你相同实力的敌人……



妖精战士2

完全流程表

★东阿路迪亚(东アルデイア)

STEP1：阿路迪亚机场(アルディア空港) <击败阿尔弗莱德アルフレッド),并救出莉莎>

STEP2：因迪高斯（インデイゴズ）<带莉莎至修的家中，并在酒场获知医生前往废墟镇>



STEP3：废墟镇（废墟の町）<救出医生并给莉莎疗伤，接受委托遭埋伏被仙蒂解围>

STEP4：普罗迪亚斯（プロデイアス）<获悉仙蒂遭绑架,遂至普罗迪亚斯打探消息>

STEP5：希安的安置地(ヒエン置き场) <查看飞行船,获得庆典的门票>

STEP6：式典会场 <阿库来袭,女神像被毁,艾克驾驶飞行船希亦追踪阿库未果,落至小岛>

★亚各斯岛(アゴス岛)

STEP1：尤特村(ユドの村) <村中探听情报,得知法尔马博士的孙女丽娅(リア)进入封印遗迹>



STEP2：封印遗迹 <前往遗迹救丽娅，发现被困于石墙中的机神乔库贝克>

STEP3：尤特村 <送丽娅回家>

STEP4：封印遗迹 <再深入遗迹内，救出乔库贝克>

STEP5：尤特村 <将机神交给博士修理，同时发现博士和丽娅是从白之家逃脱出来>

★东阿路迪亚

STEP1：希安的安置地 <回到东阿路迪亚>

STEP2：因迪高斯 <几经波折，终于找到了仙蒂，并获知白之家的首领加尔亚诺的所在地>

STEP3：加亚诺的府邸(馆) <知道了仙蒂因弟弟阿尔弗莱德被抓而陷害艾克,并被迫和昔日蝗好友基恩(ジーン决斗)>

★西阿路迪亚(西アルデイア)

STEP：萨鲁巴沙漠(サルバ沙漠) <穿越萨鲁巴沙漠>

STEP3：回归的森林（归らすの森）<通过的方法是右、右、上、上、左、左、上、上、右、右>



STEP4：白之家(白い家) <艾克落入加尔亚诺的陷阱，被迫和幼时的玩伴米丽尔（ミリル）决斗，并身负重伤,所幸被阿库所救>

★斯美利亚(スメリア)

STEP1：托法鲁悬崖（トゥヴイル岸壁）<阿库的伙伴们带着濒死的艾克及其伙伴,找库露来帮忙>

STEP2：库露的神殿(ククルの神殿) <艾史一直昏迷不醒，故修决定和仙蒂前往负马里亚，替艾克报仇>

STEP3：帕雷夏(パレンシア) <库露将修、仙蒂传送至斯美里亚王城,那里停留着罗马里亚军舰>

STEP4：城下町(ダウンタウン) <至酒场打佩贝(ペペ)帮忙>

STEP5：库伊纳丘(クイナの丘) <按佩贝的要求,至此取回个微かに光る石>

STEP6：罗马里亚战舰（ロマリア战舰）<在贝的帮助下混入战舰,并取回希安,但仙蒂被迫堕落,和修失散>

★库雷尼亚岛(クレニア岛)

STEP1：库雷尼亚镇(クレニアの町) <仙蒂补古尔加、艾莉娜(エリナ)你女所救>

STEP2：锻炼的岩场 <仙蒂去向古尔加道谢,并获知艾莉娜的身世及古尔加出席武斗大会的原因>



STEP3：库雷尼亚镇 <宿屋中睡一晚>

STEP4：斗技场 <观看古尔加比赛>

STEP5：库雷尼亚镇 <宿屋中睡一晚>

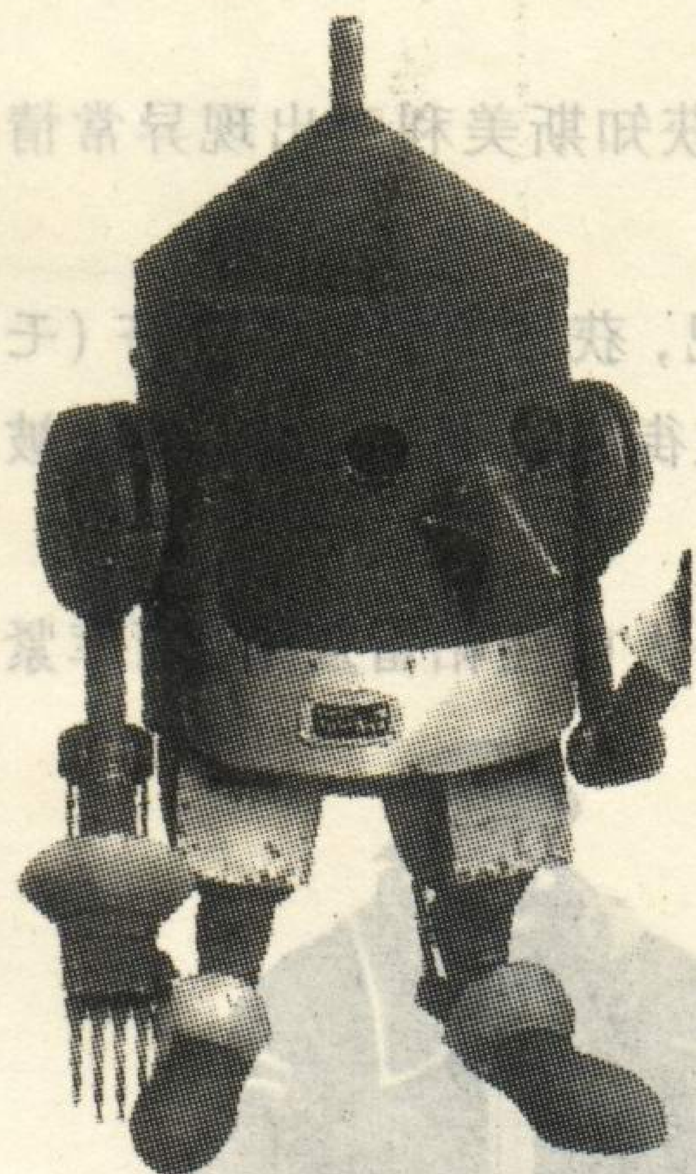
STEP6：斗技场 <观看古尔加比赛获胜>

STEP7：库雷尼亚镇 <回到宿屋，发现艾莉娜被绑架>

STEP8：无人馆 <救出艾莉娜，古尔加由比得知白之家和基美拉研究所的存在>

STEP9：库雷尼亚镇 <古尔加将艾莉娜托付给宿屋主人，和仙蒂一前往罗马里亚>

★法雷斯(フォーレス)



STEP1：法雷斯机场 <在库露的劝说下，莉莎离开托法鲁，回到自己的故乡法雷斯>

STEP2：赫伦的吊桥（ホルンの吊り桥）<发现通路被岩石所阻，并解救了遭怪物袭击和利兹(リッツ)>

STEP3：拉姆鲁（ラムール）<寻求别人的帮助未果，出城时被捕，所幸为利兹救出，并救出一同遇难的高冈>

STEP4：赫伦的吊桥 <高冈用魔法炸开岩石，并帮助莉莎击退魔物和袭击>

STEP5：赫伦（ホルン）<发现村发们都被抓走了，并从怪物口中得知附近的山中没有基美拉研究所>

STEP6：基美拉研究所（キメラ研究所）<成功他救出村民后，莉莎和高冈一同前往罗马里亚>

★斯美利亚

STEP1：帕雷夏 <苏醒后的艾克，为了寻求真相前往斯美利亚>

STEP2：帕雷夏城的遗迹（パレンシア城迹）<遇到波格，并在遗迹内找到火之精灵，方了解阿库并非自己的敌人>

STEP3：库露的神殿 <回神殿向库露说明情况后，艾克再度赶回去帮助波格拯救阿库家乡的村民>

STEP4：帕雷夏塔（パレンシアタワー）<和波格会合后，成功地救出托法鲁村民，然后两人一同前往罗马里亚>



★罗马里亚(ロマリア)

STEP1：碎铁镇（クズ鉄の町）<修驾驶希安率先抵达敌人的大本营，但却无法进入王城内>

STEP2：废铁存放处（鉄クズ置ぎ场）<修找以了地下抵抗组织的领导人特修，获得其信任>

STEP3：碎铁镇 <修和特修至抵抗组织后基地商议对策>

STEP4：马里亚隧道（ロマリアトンネル）<两人潜入隧道，行动却因尾随而至的少年达尼(ダニー)而放弃>

STEP5：碎铁镇 <敌人跟踪达尼至抵抗组织的基地，修和特修赶到时，保救出奄奄一息的达尼>



STEP6：罗马里亚隧道 <由特修负责吸引敌人，修安放炸弹的计划顺利进行，众人趁火车被炸时的混乱，潜入城内>

STEP7：罗马里亚要塞 <修、特修通过隧道进入要塞>

STEP8：基美拉研究所本部 <在此，所有的Ⅰ代、Ⅱ代的伙伴们终于聚集在一起，并击败了四将军之一加尔亚诺>

★古雷伊西内(グレイシーヌ)

STEP1：佩萨斯（ペイサス）<至伊卡的故乡，开始搜集有关殉教者计划的情报>

STEP2：拉马达寺(ラマダ寺）<取得开启拉达大经典的许可>

STEP3：佩萨斯 <发现大经典被盗，并遇到莎妮娅>

STEP4：诺亚姆原野(ノヤム原野）<全城搜查犯人未果，从警官处得知犯人可能已逃出城后，在此找到了犯人>

STEP5：拉马达山 <伊卡获得拉马达真的奥义后，众人前往米鲁马纳国境，消除了该国军队对古雷伊西仙的威胁>

★法雷斯

STEP1：赫伦 <发现村庄被毁并从怪物口中得知此事竟是拉姆鲁市民所为>

STEP2：拉姆鲁 <在宿屋中留宿，半夜里跟随神情古怪的市民们出城>

STEP3：基亚寺院（ギーア寺院）<发现这是敌人的一个基地，市民们都被洗脑，在莉莎的呼唤下，被控制和利兹清醒过来，众人一气毁了洗脑装置>

★布拉奇亚(ブラキア)

STEP1：洛加（ルワガ）<古尔加的故乡布拉奇亚亦处于阴影之中，解救了村民后，众人向领主馆进发>

STEP2：领主馆 <被治好眼睛的艾莉娜知道古尔加并非其真正的父亲后，冷淡的态度令古尔加伤心地离开>

STEP3：洛加 <在仙蒂的当头棒喝下，古尔伙复了精神，并从村民处得知班扎山的异常情况>



STEP4：班扎山(バンザ山）<古尔加的真情感动了艾莉娜，父女相拥在一起，望洗脑装置附落岩浆内>

★米鲁马纳(ミルマーナ)

STEP1:阿加尔(アジヤール) <在莎妮娅的故乡米鲁马纳的阿加尔城内酒吧中,昔日王国的事存者提供了情供>

STEP2:米鲁马纳机场 <众人前往海底油田,却遭到列车炮的攻击,无奈之下只得返回>

STEP3:尼安森林(ニエンの森) <再赴酒场获知列车炮的所在地后,往森林深处进发>

STEP4:列车炮 <众人兵分两路,阿库负责吸引敌人的注意力,艾克驾驶希安从列车炮顶部攻入>



STEP5:米鲁马纳机场 <莎妮娅开炮击毁了亚古恩的军团总部,然后炸毁列车炮>

STEP6:海底油田 <乘飞行船至海底油田,发现真正的亚古恩将军居然是只猴子?击败它后炸毁海底油田>

★阿米古(アミーグ)

STEP1:莫雷亚(モレア) <在村中遇见两个财宝猎人,在他们的引见下见到了村长。村长提出要付一定的费用方可让阿库进入诸神之塔,遂前往封印遗迹练功。再找村长,得到免费人塔的许可。>



STEP2:诸神之塔 <一路上虽然因为两个财宝猎人乱按开关而至使阿库一伙吃了不少苦头,但在最后的决战关头,两个财宝猎人窃取了洗脑装置的宝石,解救了众人>

★巴尔拉多(バルバラード)

STEP1:穆哈多(ムハド) <探听到情报后,找到了萨琉族族长的弟弟>

STEP2:卡拉纳沙漠(カラナ沙漠) <至沙漠捕杀怪鸟,因为见鸟为了保护它的蛋而放弃杀鸟的念头,得到了族长弟弟的信任>

STEP3:穆哈多 <萨琉族族长因为其母亲被巴尔巴拉多的国王扣作人质,故不敢帮助阿库>

STEP4:狄尤科洞窟(ラユケの洞窟) <至洞窟解救人质,发现族长的母亲已死>

STEP5:萨琉族的帐篷(サリユ族のキヤンプ) <将遗书交给族长,他读完母亲的信后悲痛不已,前去找国王论理>

STEP6:金字塔(ピラミッド) <众人跟随族长进入金字塔,摧毁了洗脑装置>

★斯美利亚

STEP1:帕雷夏 <回到飞行船内获知斯美利亚出现异常情况,赶至城中打探消息>

STEP2:城下町 <特修带队至酒吧,获悉他的父亲芒济(モンジ)复活并加入敌人陈营中,在街道上遇到芒济,特修被击败>

STEP3:库露的神殿 <特修独自一人前往帕雷夏塔,阿库紧随着去帮助他,艾克负责留下来守护库露>



STEP4:帕雷夏塔 <在塔的第100层,特修和芒济展开了一对一的殊死决斗。领悟了“纹次斩”的特修终于超度了芒济的灵魂>

★回到过去

STEP1:库露的神殿 <殉教者塔发动,黑暗支配者眼看就要复活,但是现在的库露却无法封印邪神,遂派遣一人(最好是阿库)回到过去>

STEP2:斯美利精致—帕雷夏城的遗迹 <取得炎精灵之力>

STEP3:古雷伊西内——①拉马达寺;②拉马达山 <取得山之精灵的力量>

STEP4:阿拉拉特斯(アララトス)——①阿赞达高地(アゼンダ高地);②加扎鲁亚;③阿赞达高地 <取得光之精灵的力量>

STEP5:尼狄路(ニーデル)——米斯罗(ミスロ) <风精灵之力入手>

STEP6:阿利巴西亚(アリバーシヤ)——①艾尔萨克(エルザーク);②萨琉族村的遗迹(サリユ簇の村迹);③水之神殿 <获得水精灵之力>

STEP7:库露的神殿 <封印邪神>

★殉教者计划

STEP1:南极殉教者塔&北极殉教者塔 <阿库和艾克兵分两路,反隔南、北两座殉教者塔,击败了安迪鲁大臣>

★罗马里亚

STEP1:碎铁镇 <联络上达尼,发现地下抵抗组织又重建了>

STEP2:罗马里亚隧道 <阿库等人攻隔隧道,以掩护达尼塔人王在城内>

STEP3:罗马里亚城内 <众人在王城内汇合,解开一道道封闭通道的门后,王宫突然飞向空中>

STEP4:空中城 <作好万全的准备后,驾驶银色方舟进入空中城>

最强机神的获得方法



最终零件获得的详细流程

在游戏中可以得到奇怪的仲间——来自太古的机神兵团团长乔库贝克（ヂークベック），他本人不能提升等级，只能依靠从世界各地中得到的机神零件来提升自己的能力，因此要想获得最强的机神，就一定要得到最强的零件。右上是乔库贝克所有零件的所在地。

首先完成所有的委托仕事，这样可以使赏金猎人的能力数值到达250，之后进入**プロディアス**的事务所，由里面的门到达事务所内部，这时可以获得“**ゴッドハンターの证**”，之后再前往**インディゴス**的事务所，进入里面的门，接受特别任务“**ミルマーナへ行くように**”。（此特别任务的接受要在BOSS**アンデル**被打倒以后，即南·北极塔被攻略以后）随后到宿屋中进行情节，情节后来到**ヤゴス**岛，大家可以在地图上看到潜水艇，乘坐此潜水艇会进入海底神殿，之后会有战斗发生。进入海底神殿后，全部战斗完了可以安置“海龙の卵”，这样委托的事件就完成了。在以后，再乘座潜水艇到达海底神殿，就可以去其它地点获得最强机神的零件。

P チャージャー	无	ヴィルマー研究所
P アキスボーン	地	ヴィルマー研究所
P スティルウォーター	水	ヴィルマー研究所
P ファイアイーター	火	ヴィルマー研究所
P ブラスト	风	ヴィルマー研究所
P キャッチャー	无	クズ铁の大穴
P ホールドフロント	无	クズ铁の大穴
P ダラート	无	グレイシーヌ
P アイスブリンク	水	グレイシーヌ
P アラート	无	アララトス
P ライトニング	风	アララトス
P レティセント	无	ブラキア
P グランドゼロ	地	ブラキア
P マインドクラッシュ	无	アミーグ
P ファイアバグ	火	アミーグ
P フォルト	无	バルバラード
P ダークエイジ	暗	バルバラード
P ストレンジ	无	アリバーシャ
P ゴットヘッド	光	アリバーシャ
P リバース	无	海底神殿

本系列中最强角色——猎子的获得方法及能力完全觉醒的流程



完全能力觉醒以后可独自玩弄总BOSS的超强力角色

在1代中作为召唤兽登场的最强角色，本次在2代可以作为隐藏仲间获得，本部分向大家公布猎子的获得方法以及能力的完全觉醒的流程（如要想在2代中获得猎子并觉醒她的全部能力，就必须接续1代的记录，并且在1代的记录中她须作为召唤兽登场过）。

1. 在**キメラ**研究所本部击倒**ガルアーノ**以后，到达**クレニア**岛，由这里进入“时の森”。（如不能自己进入，可在时の森的入口出入10次以后，再进入内部便可）。

2. 进入到内部的“**トココの**村”，这里去猎子的家，之后会有事件发生，并且可以与她共进晚餐。

3. 第三天早晨，与其家人谈话完毕以后，到外面找到猎子，与其交谈，并在她的陪同下玩遍了全部村庄，之后在村子的入口，本角色成为仲间。

4. 在“时の森”出口时，又会有事件发生，从这事件可以了解到这名角色还有许多的秘密……

5. 猎子达到LV.55以后，再返回时の森，与猎子一同到墓场，并阅读最大的墓碑背后的文字。这是由太古的字符构成的墓志铭，我方仲间中连知识渊博的大魔法师高冈也不能完全读出，这时猎子会跑过来为大家念墓志铭的全文。

6. 墓场的事件完成以后，应离开时の森，之后再进入就会有事件发生，猎子会带着大家回到村庄。在这里有连续事件发生，首先猎子会去外面询问有关她宠物的过去，这时到村子的出口会有选项出现，选择不以后进入猎子的家，调查最左侧杂物室后可以得到钥匙，用钥匙打开后面的门可以见到猎子宠物的坟墓。之后深夜有战斗的事件发生，不能击倒每一个怪物，利用跳跃从右下方到达左下方并进入墓场。在墓场中攻击最大的墓碑并将其击毁。

7. **アンデル**打倒以后，返回时の森的村子，这里有强制事件发生，猎子可以在教堂中……

8. 随后进入**アラランドスの**遗迹，地下50F处调查死尸后进入地下71F，将BOSS击倒以后，猎子完全觉醒。

全部最强装备合成一览

合成道具名	素材	入手场所·方法
アサッシンダガー	ダークスマッシャー	アララトス·封印の遗迹·战斗
	グラディウス	东アルディア·废墟の废屋·战斗
アストラルボール	ファイバースティック	合成道具
	スタッドクラブ	西アルディア·白之家宝箱
エクストラロッド	スケールワンド	アジャール·ムバド的商店
	バトルスティック	ブラキア·バンザ山内部宝箱
エルブンチエイン	风のローブ	アララトス·50阶迷宫时B32阶
	バイオレットレーサー	アララトス·50阶迷宫时内B20阶
サイレントマッシャー	ウオービック	グルガ的专用装备
	シミター	东アルディア·废墟·战斗
サラマンダー	フレイムニードル	アララトス·アゼンダ高原·战斗
	スケールレッグ	アゴス岛·封印の遗迹
すごいタンザイナト	タンザナイト	クレニア·锻练の岩场宝箱
	スリープレスカード	1代入手或アララトス·50阶迷宫时B4阶
	サングラス	1代入手或アララトス·50阶迷宫时B8阶
ストーンブーツ	クラッシユブーツ	西アルディア·归らずの森内的宝箱
	镜	1代入手或アララトス·50阶迷宫时B18阶
タバール	クラウンアックス	ヤゴス岛·封印の遗迹宝箱
	疾风のバンダナ	东アルディア·空港事件
タフルムーン	ライトシックル	商店
	ダークウエポン	ミルマーナ·列车内部制御室宝箱
デュアルナイフ	ククリ	东アルディア·シユウの部屋事件后
	ディフェンダー	ヤゴス岛·封印の遗迹B1宝箱
デュアルホール	ライトフレイル	プロディアス·隐秘商店
	スパークス	ロマリア·キメラ研究所宝箱、西アルディア·归りずの森の小屋
ドラゴンブーツ	ニードルレッグ	アミーグ·神の塔31阶
	スーパーブーツ	过去のニーデル·ミスロの宝箱
ニードルシューズ	トライシューター	ロマリア·屑铁の街战斗时
	スケールレッグ	アゴス岛·封印の遗迹
パタ	カイザーグローブ	1代入手
	スモールソード	アゴス岛·ユドの村·民家宝箱
ビームアックス	フレイムハンマー	ロマリア·市街的战斗
	ドロウンアックス	ロマリア·屑铁置场
ファイバキスティック	クラブ	东アルディア·プロディアス的商店、ヤゴス岛·ユドの村的商店
	ライトホール	ブラキア·ルアガ或グーズ的商店
	ぬるぬる	战斗中随机
フォールチョン	地の剑	アララトス·50阶迷宫战斗中、东アルディア·ガルアーノ的事件
	ロングソード	东アルディア·ガルアーノ屋敷宝箱
ポイズナー	イントラブル	クレニア·锻练の岩场宝箱
	毒药	战斗中随机
	毒よけの实	战斗中随机
マジックネイル	ブラスナックル	アリバーシャ·封印的遗迹宝箱
	心の种	战斗中随机
ミクロボマー	キラーサウンド	ミルマーナ·列车内宝箱
	タワーガード	ロマリア·ロマリア市街内部的宝箱
ミラージュワンド	スタッフオブチエンジ	フォーレス·フリーバトルエリア·战斗
	紫の思い出の草	战斗中随机
ロマンシングストーン	ロマンシングストーン(4コとる)	接续1代的记录可以得到3个，当然1代必须得到必要的3个宝石，2代中在アララトス·50阶迷宫中
光のローブ	デコレーター	クレーニア·无人的馆宝箱
	ケーブ	アララトス·50阶迷宫中B57阶
	ルビー	ギルドモンスター·ドクス入手
光の剑	地の剑	アララトス·50阶迷宫中、东アルディア·ガルアーノ的屋敷内
	冰の剑	南极·冰の塔4阶宝箱
	炎の剑	エルク的梦中战斗
	风の剑	バルバラード·封印の遗迹宝箱
光の守り	地の守り	グレイシーヌ·封印の遗迹宝箱或事件获得、アララトス·50阶迷宫B27阶
	冰の守り	1代入手或北极冰的塔8阶的宝箱或50阶迷宫中
	炎の守り	1代入手或封印遗迹的宝箱随机出现或50阶迷宫中
	风の守り	アララトス·封印の遗迹3阶宝箱、アララトス·50阶迷宫中B47阶宝箱



FIRE EMBLEM 火焰之纹章

多拉基亚 776

——系统解析及完全攻略

机种:SFC 厂商:任天堂 类型:SLG
媒体:卡带(32M) 发售日:1999 年 9 月 1 日

本作的游戏系统是《纹章の谜》与《圣战の系谱》的综合，其中继承《纹章の谜》的系统较多，最能体现的便是每章进行中不得 SAVE，只能中断，对于玩卡带的本人来讲简直就是地狱一样。

游戏系统详解

1. MAP

与以往不同的是，如果能达到某种条件，便可以进入隐藏版面（外传），由于进入的方法各异，所以请玩者留意攻略中每章是否有“外传进入方法”的说明，游戏进行中不能 SAVE，只能中断。

2. 战斗

与《圣战の系谱》相同的武器相性

武器＝剑→斧→枪→剑……（相克）

魔法＝风→雷→火→风…… <暗 <光

系谱中较弱的斧系战士，本次被强化，本次的命中率与回避率最高是 99，最低是 1，也就是说不存在绝对命中和绝对回避的情况，具体计算公式请参照下一页。

3. 再移动与再行动

“再移动”是《圣战の系谱》中出现的系统，骑兵和飞兵在规定的移动范围内可以进行“再移动”，“再移动”时角色既不能更换武器装备，也不能进入村庄访问。

“再行动”是本作出现的新设定，在角色状态表中的再行动栏内☆的数量即表示该角色“再行动”的机率，☆的数量与“再行动”的产生成正比，而没有☆的角色是绝对不会“再行动”的。

4. 新状态值“体格”

本作最大的卖点，“体格”值的大小会对角色的回避率产生影响，另外体格高的角色可以担任捕获敌人的工作，这是获得重要武器和道具的途径，不过捕获敌人也要与己方的战略相配合，一味地捕获也是不行的 。体格 20 的角色，飞兵、骑士是不能捕获的。

5. 新指令“かつぐ”

此指令可以让体格高的角色带一名体格低的角色，而骑兵和飞兵可以无条件地带体格低于 20 的角色，这个指令会使游戏中的战略多样化。

6. 新指令“ぬすむ”

本作中除了要获得宝箱中的道具外，再有就是利用盗贼专用的“ぬすむ”指令去夺取敌人身上的武器和道具，但要注意武器重量如超过偷盗者体格值就不行了。再有就是被偷盗的敌人是绝对不会反击的，因此可以利用这一指令来瓦解敌人的攻击。

7. 斗技场

这是与《纹章の谜》相同的系统，在斗技场中死去的角色以后就不会再出现了，这与《圣战の系谱》有明显的差别。

8. 新状态值“疲劳”

在游戏中角色攻击一次或是受攻击一次都会增加疲劳值，当疲劳值超过该角色的体力值时，下一章就不能出战了（限第 8 章以后），由于这样可能会影响到新伙伴的说得，所以最好请大家先看看下一章是否有必须出战的角色，以免错过重要的同伴（主人公リーフ没有疲劳值）。

9. SKILL发动

各角色的SKILL种类继承了《圣战の系谱》，但是与之不同的是系谱中的SKILL在战斗中只会出现一种，而本作中竟然可以同时出现2种SKILL，比如同时拥有“流星剑”与“月光剑”的マリータ就会在战斗中令这两种SKILL的效果同现。

10. 圣战士的书

整个游戏共有12本圣战士的书，它会提高角色成长机率，这一点与《纹章の谜》中的星之宝珠的效果是一样的，有了这些书，就可以育成多个超强的角色，它是游戏中最珍贵的道具，一定要全部收集(见下表，★为成长率)。

11. 军师与指挥值

军师只会出现在情节中，并不会直接参战，他的作用是提供有效的战术提议。真正在游戏中发挥作用的是主角リーフ的指挥值，这个数值也以☆表示，☆的数量越多说明指挥度越高，所有参加战斗的同伴获得的补正数值也就越高。

12. SKILL(个人特技)

战斗时发动的SKILL

连续：发动后追加一次攻击
祈り：危机时回避率上升
怒り：反击时出现必杀效果
待ち伏せ：必定先制攻击
突出：战斗会持续一回合
大盾：发动后完全防御敌方攻击
见切り：战斗中封住敌人全部SKILL
流星剑：发动后5回连续攻击
月光剑：防御无视
太阳剑：发动时产生的伤害值变成HP值回复

指令SKILL

盗む：偷取邻接敌人的道具(道具的重量必须比偷盗人的体格值要低)
踊る：使邻接的角色行动一次

效果SKILL

値切り：购物时半价
カリスマ：3格内的角色上升10点的支援效果
エリート：经验值二倍

13. 攻防计算公式

物理攻击力	力+装备武器的威力	–
魔法攻击力	魔力+装备魔道书的威力	–
捕获时物理攻击力	力÷2+装备武器的威力	–
捕获时魔法攻击力	魔力÷2+装备魔道书的威力	–
命中率	技×2+装备武器的命中率+幸运	–
回避率	(速度–装备武器的重量)×2+幸运	–
必杀率	技+装力求武器的必杀率	–
物理伤害	己方物理攻击力–敌守备力–敌方地形效果	←最小值为0
魔法伤害	己方魔法攻击力–敌魔力	←最小值为0
必杀时物理伤害	己方物理攻击力×2–敌守备力–敌方地形效果	←最小值为0
必杀时魔法伤害	己方魔法攻击力×2–敌魔力	←最小值为0
实效命中率	己方命中率–敌回避率–敌方地形效果	←最小值为1、最大值为99
攻速	速度–(装备武器的重量–体格)	–
追击发动条件	己方的攻速–敌方的攻速≥4	–
捕获时	魔力、技、速度、守备值半减	–

书的名称	HP	力	魔力	技	速	运	守备	体格
バルド	★★	★		★		★		?
ヘイム	★		★★					?
ダイン	★★				★★★			?
ノヴァ	★★	★			★		★	?
オード	★★			★★★				?
ウル	★★					★★★		?
ネール	★★						★★★	?
ファラ	★★		★★★					?
トード	★★			★★★				?
セティ	★★				★★★			?
ブラギ	★		★			★		?
ヘズル	★★	★★★						?

第1章　フィアナの战士

本章攻略要点

己方增援在第二回合登场，队伍中ダグダ与エーヴィル的成长率比较低，所以最好少让他们参战，而捕获敌人的任务则交给フィン来完成。其它角色中的斧战士与弓手尽量提升等级，在最初的几章斧战士的性能是很高的。另外弓手タニア可以在本章中升至 LV. 20。方法是向 BOSS 攻击(不受反击)，弓坏了后也不要停止，这样便可无限地取得经验值。

登场角色(己方)

・リーフ、フィン・エーヴィル、オーシン・ハルヴアン

・第2回合ダグダ、タニア、マーテイ

外传进入条件：无

右下の家：ブージ(オーシン访问)

村中左下の家：きずぐすり

村中正中の家：鉄の剣

村中左上の家：ライブリング

村中右下の家：勇者の斧(ハルヴァン访问)

道具屋：伤药(600G)

完成条件：馆压制

敌部队编成：ソルジャ　11体(枪兵)

アーチャー　3体(弓兵)

ソードアーマー　ワイズマン(重剑士)

第2章　イスの海岸

本章攻略要点

首先让移动力高的角色访问所有的房屋，这样可以得到新的角色ロナン，敌方的海贼与山贼会在几个回合内出现增援，我方的角色最好分成两队，以便同时追击上下两股敌人。新角色ロナン是重点培育对象，战斗仍以斧战士与弓兵为主，如想获得武器可以让フイン与ダグダ去捕获敌人，在敌方增援中有一名等级很高且持有高级武器的人，最好将之捕获。

最后打 BOSS 之前，先将敌弓兵引出并将之消灭，由于敌方 BOSS 的能力很高，为了安全最好用“火焰剑”间接向他攻击。

追加角色：ロナン(ボウファイタ)弓兵

外传进入条件：村子没有一间房屋被破坏

完成条件：馆压制

南の家：伤药

道具屋附近の家：ロナン仲间

东の家：スピードリング

道具屋：伤药(600G)

敌部队编成：バイレール　8体(斧兵)

ハンター　3体(弓兵)

ウォーリア　バクス

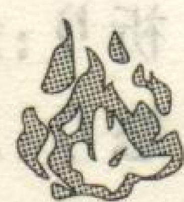
增援：有

道具名	效果	贵重度	价格
きおぐすり(伤药)	HP 完全回复	A	500G
どくけし(解毒药)	毒状态解除	B	500G
S ドリンク	疲劳状态解除	☆	5000G
たいすつ(火把)	10×10 范围内照亮(每回合效果减1)	B	500G
盗贼の键	最高的键(盗贼专用,包括所有键的功能)	☆	—
扉の键	开门的键	A	500G
宝箱の键	开宝箱的键	B	500G
桥の键	放吊桥的键	C	—
やいすい(圣水)	魔力上升(每回合效果减1)	B	—

以上是本游戏中出现的最基本的道具，其中以 S **ドリンク**和盗贼**の**键最为珍贵，尤其是盗贼**の**键，这种物品是买不到的，它只会出现在游戏中己方或敌人的物品携带栏中，如果是敌人携带的就一定要用偷盗指令将之盗出。



第2章外传　海贼岛



本章攻略要点

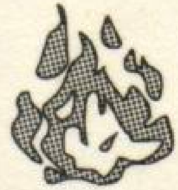
首次进入黑暗 MAP，由于不知道敌人的位置，所以要小心，一点一点地向前走，我方以斧兵、主角、骑兵开路，弓兵在后方辅助。当游戏经过一定的回合后，敌方的海贼与山贼会主动向你进攻，在这之前最好渡过右边的桥，以免兵力分散。由于敌人较多，所以我方队伍中的角色可以借此机会提升等级。

当敌方的海贼与山贼被消灭的差不多时，上方的敌人会开始行动，主要以是剑士与弓兵，这里要注意的是敌部队中的シヴァ，在本章中将之捕获或是不理他直接过关，千万不能杀死他，这关系到以后他的加入。本人推荐用捕获，这可以得到キルソード(必杀之剑)。敌方的 BOSS 是资贼リフィス，一定是将之捕获后再过关(不要解放)，这样下一章他便会加入。

完成条件：馆压制

增援：有

商店：无
南西の岩：たいまっ(火把)
敌部队编成：海贼与山贼若干
ソードファイタ(3体)
弓兵若干
シーフ　リフィス
追加角色：シヴア(本章不会加入)
リフィス(捕获后下一章仲间)



第3章　ケルバスの门



本章攻略要点

本章中有三个要点，首先玩者要在8个回合之前消灭宝物库附近的司祭，过了这个时间他会夺取宝物并且逃走。这里只要让ダクダ与エーヴィル带领リフィス以最快的速度到达宝物库就可以了。其次是将城中关押村民的牢房打开，并且将村民带回各自的家中。最后，是防止敌人在右下出现的增援，他们会以破坏村庄为目的，我方要在村前布阵，千万不能让他们破坏任一间房屋，这样才能够将那些村民带回家中。

由于过关后主人公リーフ与リフィス会被抓走，所以在压制王座前，最好让这二人身上多带一些剑，另外在这几章中得到的圣战士の书也要放在盗贼リフィス的身上，这样可以让以后出现的同伴拿着圣战士的书去升等级。

右下の家：带ユバル去，下一章可说得ダルシン
左下の家：带ルチア去，可得到ハルドの书
右上の家：带コーブル去
左上の家：带ロミオ去，可得到シールドリング
右の宝箱：メテイオ
左の宝箱：アーマーキラー
道具屋：伤药(600G)、预所
过关条件：王座压制
敌部队编成：ソルジャー　9体
アーチャー　3体
マージ　1体
ボウアーマー　1体
ソードアーマー　1体
ビショップ　1体
ジェネラル　1体
敌增援：有



第4章　地下牢狱



本章攻略要点

本章的任务是我方全员脱出，首先要解决右边宝物库前的敌人，再让ラーラ收集宝箱中的宝物，本章的宝物完全由前一章主角与リフィス身上的物品配备相关，放出リフィス后我们人质要集中在主角等人的牢房前，这样就可一起将他们救出，救出后必须给每个人装备武器，以免被敌人捕获，而敌人的枪兵增援会不断出现，这里建议在过关前再将村民放出，这样就可完全地解放所有被关压的村民了。

上方的大门之后是敌人的重步兵与魔导士，其中ダルシン可以用主角或リフィス说得。注意大门里敌方的修女先不要杀死，因为她们不会攻击，所以利用两名盗贼的偷盗指令可以将（物品偷出和归还都可得到经验值）等级升到20。过关时要注意主角リーフ一定要在最后一名脱出，不然主角离开后，还没来得及脱出的角色会离开队伍，以后也是这样。

说得角色：ダルシン(前一章ユベル无事救出)
参加角色：マチュア(剑士)、ブライトン(斧骑士)、ラーラ(盗贼)
牢中角色：リーフ、フェルグス(自由骑士)、カリン(天马骑士)、リフィス
过关条件：指定地点脱出
外传进入条件：所有村民无事解放
宝箱：宝物存放位置不定
增援：有
敌部队编成：ソルジャ　4体
ランスアーマー　2体
重斧战士若干
魔导士若干
修女　2体



第4章外传　风の勇者



本章攻略要点

依然是城内战，开始时我方两名NPC在上边出现，其中强大的风使セテイ可以将那里的敌人全部解决。而我方部队的任务是在下方一定的距离内待机，将敌人重剑部队吸引过来后再将之消灭，此时是夺取敌方武器的好机会，而敌魔导士可以让リフ

イス去盗取魔导书后再将之消灭，上方的门打开后，让主角与アスベル对话可令其成为同伴。

上方宝箱边有敌人的狂战士（バーサーカ）守卫，用アスベル的风魔法与主角的光剑可以将之解决，敌方的增援可以交给セティ一人，因为他在此章可以说是无敌的，其魔法书的使用次数也是无限的。最后在脱出前不要忘记解放所有村民（一定是全部，这会影响到第6章的剧情）。

・追加角色：アスベル（魔导士）

宝物库左上の宝箱：鉄の大剣

宝物库右上の宝箱：勇者の剣

宝物库左下の宝箱：ライブリング

ルリン与セテイ对话可得到セテイの书

过关条件：指定地点脱出

增援：有

商店：无



第5章 母と娘



本章攻略要点

最初的任务是全速前往中央的斗技大厅，而那里的エーヴィル与ナンナ要先到右边的大门处待机。敌追兵让エーヴィル一人解决，ナンナ回复体力。只要エーヴィル打倒敌方一人，那里便会再出现一名增援，其中有エーヴィル的女儿マリータ。如果想得到这名同伴，就一定要让エーヴィル将之捕获，这样在几章之后她便会以增援的身份出现，这名剑士可以说是除风使セティ之外最强的角色，所以一定要得到。

当主角与ナンナ接触后，エーヴィル会被敌人石化，而マリータ也随之消失，エーヴィル将在以后才能解救。此后的任务就简单了，地图右边宝箱边的黑暗魔导士，由于他们的魔法书是暗属性，此时我方无人能使，所以就不要捕获了，就是得到也不太值钱。

追加角色：ナンナ　マリータ（本章不会加入）

城外的宝箱：マジックリング

宝物库宝箱左：盗贼の键

宝物库宝箱右：スキルリング

外传进入条件：无

过关条件：指定地点脱出

商店：无

敌部队编成：ソードアーマー　2体

アクスアーマー　1体

ソルジャー　8体

アーチャー　5体

スナイパー　1体

マージ　10体

ビショップ　2体

フリースト　2体

ダークマージ　1体

ダータビショップ　1体

ジェネラル　1体

ウオーリア　1体

マーシナリー　1体

增援：主角与ナンナ接触后不会再出现



第6章 脱出



本章攻略要点

本章开始是先让部队脱离敌メテイオ魔法的攻击范围，再让盗贼将右侧的门打开，到村中的民家处访问可得到不少有用的道具，并且可以令斧骑士ヒックス加人，不过这些都取决于你在第4章外传中是否全部解放被关压的村民，如不是，失去的那名村民所对应的民家中便不会有道具赠送。

当我们部队进入敌攻击范围后，敌上方部队便开始行动，途中右侧会出现敌骑兵增援，此时有一个重点就是敌方剑士ガルサス的处理方法，杀死它是不行的，如果捕获，那么这里提醒大家，千万不要在过关前将之解放，不然以后他就不能成为同伴了。因此最好的方法就是不理他，直接过关。

追加角色：ヒックス、ガルサス（本章不会加入）

敌部队编成：アクスアーマー　4体

ソードアーマー　1体

ボウアーマー　2体

ランスアーマー　6体

ソルジヤー　4体

マージ　4体

ビショップ　2体

ブリースト　1体

ジエネラル　1体

增援：有

过关条件：指定地点脱出

外传进入条件:无
上第1列右の民家(クリフ):レイピア
上第1列左の民家(マフィー):ヒックス仲间
上第2列左の民家(ホーイ):エリートM
上第3列左の民家(エミリ):ナイトブルフ
上第4列右の民家(ベラ):圣水
上第4列左の民家(リーナ):オートの书
道具屋:武器屋、预所

第7章 トラキアの盾

本章攻略要点

第二回合フィン与サフィ会在左下方出现，由于山左边的敌人不会主动出击,所以二人在左下的出口附近待机,以准备说得剑士シヴァ。而上方的部队最后事最好先在原地待机，因为那里会不断出现敌方的增援部队,直到你肯将BOSS打倒,这是捕获敌人夺取武器的好机会，不过这里造成角色疲劳度的增加，是取是舍就由玩家来决定了，左边的敌人比较弱可以让新加入的剑士シヴァ前去消灭，这样可较轻松提升等级。

最后，想练级的玩家可前往本章出现的斗技场中试试身手,不过如失败的话,就会失去同伴 。

追加角色:フィン、サフィ、シヴァ(用サフィ说得)
北方の民家:毒消し
北方第二个民家:ナイトブルフ
ミーズ城附近の民家:圣水
道具屋:预所、斗技场
外传进入条件:无
过关条件:ミーズ城压制
敌部队编成:ウォーリア　1体
ハンター　3体
マウンテンシーフ　6体
シーフ　1体
バーサーカー　1体
ソードファイタ　7体
ソードファイタ　シヴァ

第8章 紫龙山

本章攻略要点

从本章开始疲劳系统正式启用，在前几章内疲劳度过高的角色在本章便不能出战。敌人以山贼为主，其中マーティ可以用ハルヴァン或オーシン说得，其它的敌人要尽快解决，以争取在16回合之前将BOSSルーメイ捕获,如超过这个限制,他会骑上龙成为龙骑士,那样就无法捕获了。

另外在本章中要注意敌人使用毒武器,不幸中毒的角色是不会自动回复的，因此要优先解决这种敌人。敌人的增援可以交给我方的弓兵和斧战士解决,主力部队以16回合捕获敌方BOSS为目标。

追加角色:カリオン(开始时)、マーティ(用ハルヴァン或オーシン说得)
敌部队编成:マウンテンシーフ　7体
ハンター　2体
ウオーリア　1体
マウンテンシーフ　マーティ
ドラゴンナイト　ルーメイ
增援:有
北の家:ナイトブルフ
南の家:ラックリング
道具屋:武器屋
过关条件:ダクグ馆压制
外传进入条件:在16回合前捕获敌方BOSSルーメイ(不要解放)的状态下过关

第8章 ダグダの馆

本章攻略要点

游戏开始时ダグダ与タニア完全在敌人的攻击范围之内，如果在第一章タニア的等级升到LV.20，可那么这一章就较容易了，不然远距离回复杖就必须携带，两侧的夹道会遭到敌人弓兵的攻击，最好让回避率较高的角色担任突击任务，中央的斧兵就要靠ダグダ与タニア了。

部队汇合后再向前进，左上的区域内有大量宝物，一定要取得。这一章登场的敌人多数会带有贵重道具，因此最好多应用捕获指令，这会有利于以后的战斗，敌BOSS可用アスベル的风魔法对付。

追加角色:ダグダ、タニア
敌部队编成:多以斧兵和弓兵出现
屋外宝箱:圣水
中央靠左的部屋内左侧宝箱:怒りM
中央靠左的部屋内右侧宝箱:デビルアクス
中央靠右的部屋内左侧宝箱:ハンマー
中央靠右的部屋内右侧宝箱:ネールの书
左上部屋的宝箱:レッグリング

第9章　ノヴァの纹章

本章攻略要点

这是需要本队兵贵神速的一章，西北侧城边的几名同伴能力实在太弱，不利于与下方的敌人作战。因此最好把武器传给セルフィナ而回城，而セルフィナ侧站在城上，利用守备+10的地形效果就可以抵挡除龙骑士外的所有敌人。

至于本队的主要任务是以最快的速度消灭敌龙骑士队，但是由于龙骑士队的敌人手持キラーランス（矛），所以最好让能力高的弓兵（应该已经转值为狙击手了）和风魔导士アズベル出战，只要成功地消灭他们，其它的敌人就不值得一提了。如果本队中派出了カリオン，就可以让他与セルフィナ对话，并得到经验值×2的エリート剑。

追加角色: セルフィナ、アルバ、ケイン、ロベルト

敌部队编成: ソルジャー　9体
ランスアーマー　11体
ビショップ　1体
アーチャー　5体
ドラゴンライダー　4体
ドラゴンライダー　マーロック

北の居家: ファラの书

南の民家: Sドリンク

道具屋: 武器屋、预所、斗技场

增援: 无

外传出现条件: 无

过关条件: 指定地点脱离

说得人物: 无

第10章　ノエルの纹章

本章攻略要点

从本章开始敌人出现了远程弓兵，这种职业虽然命中率不高，但杀伤力极强，因此要多派一些幸运值高的角色出战。另外，敌人的山贼会破坏村庄，所以保护村庄是玩者优先要考虑的事情，队伍中的天马骑士カリン与剑士シウァ可以担当收集村庄中宝物的任务。

本队中只要有人到达中央部分的岛，城中的オルエン与フレッド便会奉命率骑兵队出击，但他们好像并愿意与リーフ军战斗，出击后3个回合便会撤退，等到他们脱离后，本队便可大举进攻，除留意远程弓兵外，应该可以轻松地完成这一章的攻略。

敌部队编成: ソルジャー　6体
ソードアーマー　6体
ボウアーマー　2体
マージ　1体
ビショップ　1体
ソシアルナイト　4体
シーフ　2体
ロングアーチ　6体
ドラゴンナイト　ドボルザーコ
ジェネラル　ラルゴ

增援: 有

地图中央の居家: レスキュの杖

南西の民家: Mアップの杖

道具屋: 武器屋

预所: 斗技场

外传进入条件: 无

过关条件: 城压制

说得角色: 无

追加角色: オルエン、フレッド(本章不会加入)

第11章　ダンドラム要塞

本章攻略要点

本章的首要任务是令フレッド成为NPC，但是这要冒一个大风险，就是当他成为NPC后，敌人的远程弓兵会从城的两边出现，并且关闭所有通道，由于这一章的回合数会影响到外传的出现，所以尽量不要与敌人纠缠，以最快的速度打开通路，便成为达到这一条件的保障，因此在这一关开始前让一些同伴配带开门的键就可以了。这样还可以有时间收集本章的宝箱。

至于BOSS，他只要受到伤害，便会在下一回合脱离，因此如有玩者想要他身上的那把マスターソード就要在一回合内将之捕获。完成这一章的总回合数如不超过29，便会进入外传。

追加角色: フレッド(暂时为NPC)

敌部队编成: 枪兵若干
重剑士若干
魔导士若干
其它没有具体统计

敌增援: 有

宝箱: トーチの杖

商店:无
外传进入条件:29回合内通过本章
过关条件:王座压制
说得角色:无

第11章外传　マーダーホレス

本章攻略要点

本章第二回合开始时フレッド便会在上方出现，并直接成为同伴，他的主要任务是消灭那里的敌人，并救出被关压在牢房内的オルエン，フレッド最好尽快解决那里的敌人，因为オルエン没有武器，并且每回合都要受到敌人的攻击。

而本队则要通过一条夹道而才能与二人汇合，由于道两边有敌人的弓兵与魔导士，夹道中央有敌枪兵拦路，因此要做到每攻击一次就要消灭一人。如停留过久，敌BOSS的远程魔法，就会成一个相当棘手的问题。通过夹道后，先不要放出オルエン与那里的村民，那样会引出敌人的增援部队，并且使村民遭到BOSS的远程魔的攻击，最好的方法是先将BOSS打倒，再放出オルエン，放出她后让フレッド与之对话，可令她成为同伴。第30回合时会出现BOSS逃路的事件。

追加角色:フレッド、オルエン(用フレッド说得)
敌部队编成:以枪兵和重剑士组成，并带有少量的魔导士和弓兵。BOSS有两种远程魔法书。
增援:有
过关条件:王座压制
说得角色:オルエン
商店:无
宝箱:无

第12章　ダキアの盗贼

本章攻略要点

本章第2回合マリータ在南西の村出现，先让她回村一次，便可得到伤药，这样她附近的敌人对她的威胁就小多了，基本，她可消灭攻击她的所有敌人。

至于本队方面，除了要与敌人的山贼战斗，还要小心敌BOSS的スリープ(睡眠)魔法，因为被施以此魔法的角色极易被敌人捕获，所以除了要快速作战外，运气也是很重要的，本章攻略的另一个重点就是到第20回合时，天就会亮，这会影响到外传的出现，玩者要计算好时间，与BOSS作战时一定要将之捕获，这样他便会有外传中成为同伴，最重要的是还可以得到スリープの杖。

追加角色:マリータ、セイラム(捕获后过关)
敌部队编成:以山贼为主
增援:有
下の民家:ヘイムの书
上の民家:コイレス
マリータ居住的民家:伤药
道具屋:预所、斗技场
外传出现条件:20回合内过关
过关条件:城压制
说得角色:セイラム(捕获后过关)

仲间获得一览

第1章	
リーフ	最初
フィン	最初
オーシン	最初
ハルヴァン	最初
エーヴェル	最初
ダグダ	2回合
マーティ	2回合
タニア	2回合

第2章	
ロナン	访问北方的民家

第2章外传	
サフィ	制压时
リフィス	捕获后制压

第4章	
ブライトン	开始时
マチュア	开始时
ラーラ	开始时
フェルグス	开始时
カリン	开始时
ダルシン	让リーフ与其会话，但第3章时要曾经帮助过ユベル。

第4章外传	
アスベル	与リーフ会话

第5章	
ナンナ	开始时

第6章	
ヒックス	中央北方的民家。但是第4章外传时要曾经帮助マフィ。

第7章	
フィン	2回合
サフィ	2回合
シヴァ	サフィ说得。但第2章外传时不可将其杀死。
オーシン	CLEAR时
ハルヴァン	CLEAR时
ロナン	CLEAR时

第8章	
カリオン	开始时
マーティ	与オーシン or ハルヴァン会话

第8章外传	
ダグダ	开始时
タニア	开始时

第9章	
セルフィナ	开始时
ロベルト	开始时
アルバ	开始时
ケイン	开始时

第11章外传	
フレッド	开始时
オルエン	与フレッド会话，之后再与リーフ会话

第12章	
マリータ	2回合
セイラム	不到20回合捕获并制压，在12章外传就可仲间





(未完待续)

Neo ATLAS II

机种:PS　厂商:ATLAS　类型:SLG　媒体:CD－ROM







在未知的大海中刻下探索的证明

"NEO ATLAS II"是探索未知的大海并找出世界真实面貌的游戏。但是因为最终的目的是完成世界大地图，所以只是探险是不够维持生活的，贸易、调查等要做的事情还有许多许多。

以下是本作的引导性攻略，为大家介绍最基本的知识。



冒险家所能获得的知识来自丰富的冒险经历！

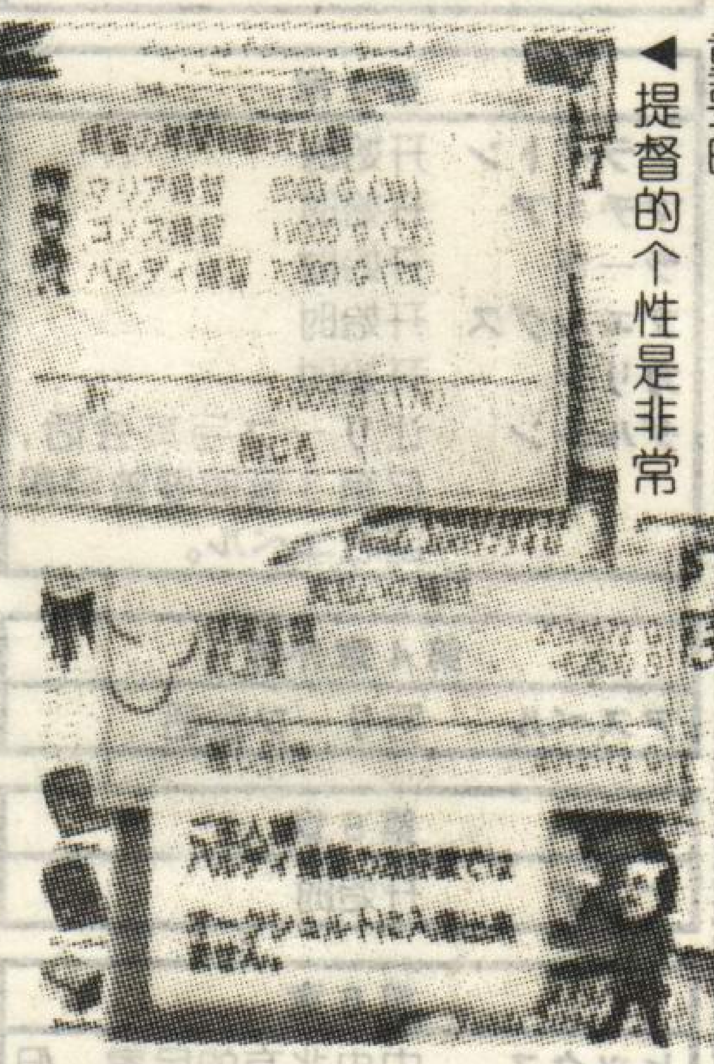




◀▲搜集还未被发现的动植物，用此来完成博物馆的图鉴。

提督

选择率领船队的提督时，要考虑提督的优点与不足，从中选出与船队目的相适的提督。例如探险船队应选观察力和航海术高的提督，要击退海盗和怪兽的船队则应选战斗力高的提督。不过最初尚未成熟的提督可以积累航海经验得到成长。虽报酬并不会改变，但成长后可使游戏进程变得更容易。



◀提督的个性是非常重要的。

提督 LV UP!



▲不停地航海可以锻炼提督的航海术与观察力。

◀每名提督都有自己的性格，与他们搞好关系……

基本能力的意义

航海术	影响航程距离，如果能力高的话，使用同样的船也可进行更远的航海。
战斗力	表现战斗的强弱，与海盗等进行战斗必不可少的能力，随战斗经验的积累而上升。
友好度	此能力低的话，进入城市时会被要求付入港费，移动至敌对都市时要注意。
观察力	此能力高的话，在未确定领域航海时，可确定的范围变大，还有控制疲劳的效果。

从初期就可使用的提督



佩番斯·弗朗西斯科

观察力高但航海术低，不太适合探险船队的提督。但头脑清晰具知识丰富，如派其去调查则肯定会有好成绩。



格麦斯·安东尼奥

经验丰富且航海术优秀的提督，可与海盗和怪物进行战斗，还可发挥其航海术做为探险船队的主力。



阿尔梅妲·玛莉娅

此人做为提督的能力还不成熟，但友好度相当高。在进入敌对港口时可以先让玛莉娅入港，之后再换为别的提督。



巴尔迪·海斯

原宰相，之前一直与海盗战斗人，因此在战斗上无出其右者，把消灭海盗的船队交给他是最合适不过的。



巴尔伯萨·贝多罗

出身不明的谜之人物，观察力稍高，但整体能力较差，不适合探险和战斗。在寻宝的调查中可发挥力量。

船团

组成船队时的注意点基本上与选提督同样。选择与用途相适的船，此时原则上是4条船组成一个船队。探险船队应提升航程，而战斗船队则提升战斗力，但调查派遣船队与众不同，调查时船队的限界航程将可到达任何远处的地点，选择快船组成船队在初期是控制投资与维持费的好方法。



◀经过序盘的资金积累，到中盘时就可以拥有强大的船队了。

▼没有用的船支，可以到指定地点将其卖掉。

船的基本知识

大致上船可以分为4个种类，每个种类都有速度、维持费等不同的特征，在掌握这些特征后才能有效地利用。

卡拉贝尔型



特征是船速快，但反之船程比较短，适用于在大陆沿岸和可马上发现陆地的地区，在调查中也很有用处。

加拉克型



不便于转动，船速较慢，但可长距离航行，在大西洋、印度洋等一定会发现陆地的地区进行探险时，此船是必不可少的。

格雷型



由划桨前进的船，战斗人员也多，设计成便于战斗的类型，具有极高的战斗力但是航行能力低，可作为战斗专用船。

将克型



维持费低且耐久力高，可节约资金并进行探险，采用与西方技术完全不同的方法造成，也不能用普通方法开发。

让新型船出场……

让新的船出场的方法与前作有了很大的变化。具体来说，每得到造船技术书这一道具都可选择要进化的船，这样以后也可买入高等的船了。另外因为序盘是大陆沿岸的探险，所以应先进化卡拉贝尔型。



◀▼造船的技术可以在画面上找到。

派遣

选择提督组成船队后，就可派遣探险了。先确定船队的维护问题，再设定探险航线，最后进行派遣，听到提督的报告后，可在新出现的大陆上探索。这些与前作几乎一样，但细小的方面上则有不少不同点。下面把包括前作变化点的探险要点进行解说，请大家注意。

1 时刻注意维持

最先确认船队的状况，警告标志出现后，就要好好修理。另外，最大航行距离不足时，也可进行船的换购，但要注意剩余的资金。如果发现了新道具应给船队装备上，不要为了省钱而降低效率。



▲▶专门用来战斗的船队。

2 移动船队

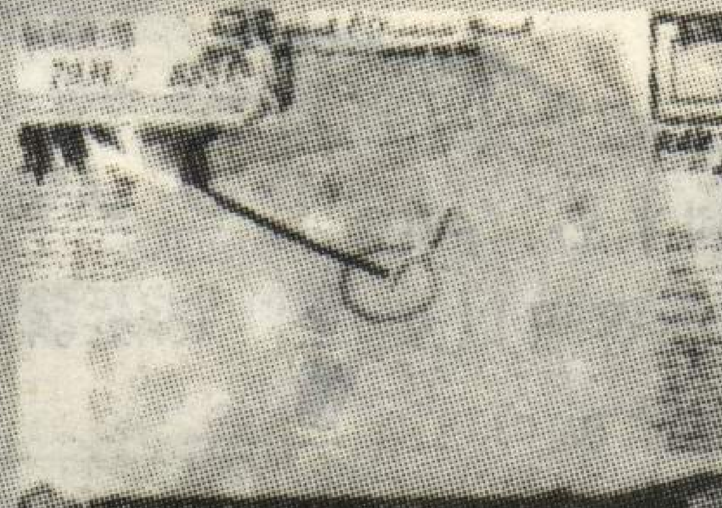
完成了船队的维持，就可让船队移动到探险的最前线，如果船的疲劳度过高就不能移动了，所以应事先确保船的状态。



▲船团的移动方式有许多，掌握基本就可以活用各种方法。

3 进行探险

派遣了船队后，听到归来的提督的报告，探险就结束了，不过有些提督的报告是不正确的，因此在必要的时候选择不相信也可以避免错误发生。



▶一定要再派其他提督去证实。



▲▶在探险过程中，提督的能力有限，很有可能出现错误。

4 周边地区的的探索

在未确定的阴天或晴天地区的探索，只要让刻度大致为3就可以了。至于只有刻度4时才能发现的宝箱，只要资金富余多加搜索就可以了。

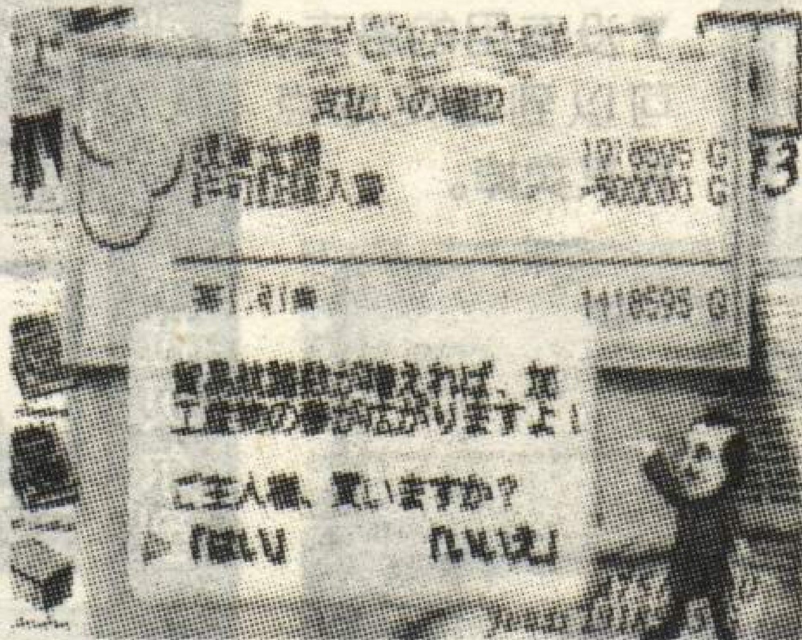


◀当特殊物品被发现时，可以获得数量可观的奖金。

在贸易中巩固自己的财富

要进行探险就要支付船队的维持费和提督的报酬等花销，所以顺利地进行贸易挣到资金是十分重要的。下面把基础贸易、加工贸易和交易所等商品贸易的方法介绍给大家。

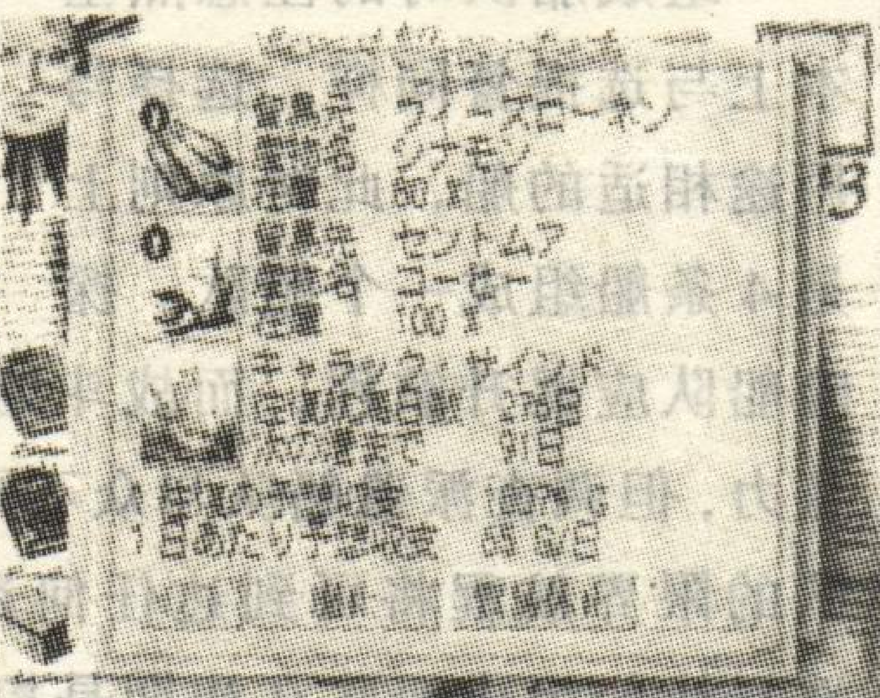
贸易许可证的入手



想储存更多的金钱吗？



▲▶当拥有大量金钱的时候，可以投资并拥有特定的航线，这样会有更多的金钱。



▲但要注意特殊航线的贸易汇表，小心有赤字出现。

POINT 1 用加工贸易来……

加工贸易是在特定的产业间进行贸易并产生出新的价格更高的副产品。用此有效地增加利润是必不可少的技术。具体来说先要开设生产出副产品的贸易航线，当贸易船队到达对方港口后，副产品就诞生了，之后就只是使用副产品进行贸易了。另外当加工贸易的航线出现赤字时，可停止该航线并节约资金。



果断决定！

◀▼综合收支，这样才能真正判断贸易是否达到了要求的效果。



几种好的副产物

黑真珠	巧克力	ルービ的戒指
在地中海沿岸或非洲发现了珍珠的话，就可以生产了，它的价值高，可与戒指等组合，还可进行加工。	产物价值一般，但生产量多，可从长期贸易中获得利润。另外**カカオ**和**サトウキビ**也很容易找，十分方便。	生产量少，但可在短期内得到很大的利润。另外与宝石和装饰品还可产生出各种各样的副产物。

小心海盗

贸易开始后，还不要忘了海盗。在贸易就兴旺的地区应时刻准备战斗用船队，另外，一次战斗会大幅增加疲劳度，只有仔细的准备才可得到胜利。每次战斗中击败海盗后可用奖金维持船队费用。



◀经验高的提督的船队应该聘用战斗专门对付海盗

获得金钱！

▶为了得到更多的金钱，也可以安排大规模围剿。

POINT 2 活用新登场的交易所……

在前作中没有交易所，如果在此把游戏中发现的产物，或记忆卡中存储的产物进行登录，就可使用该产物进行贸易了。如果登录了价格高不易发现的产物，就可轻松增加利润。另外在交易所所在的意大利半岛，存在着チュニス指轮或コンスタンチン首饰等可以从加工贸易中获利的产物。如登录了宝石类，就可二、三倍的提升利润。



“私企”成立！

◀▼在发现的新大陆上，可以设置属于自己的交易所，这样能够获得更多的金钱。





◀设立的交易所周围，一定要有大量的特殊物产产地。



▶当出现主要产物枯竭的情况时，应该立即转向投资其它。

广阔世界中各种各样的谜

调查分布在世界上的遗迹与建筑物，并解开其中的谜是本游戏的重要目的之一。在“2”中，如果不是会有成果的地区，就不用派遣调查船队，这些与前作的系统有了很大的改变，这样可以节省玩家大量资金了。

到底是真是假？

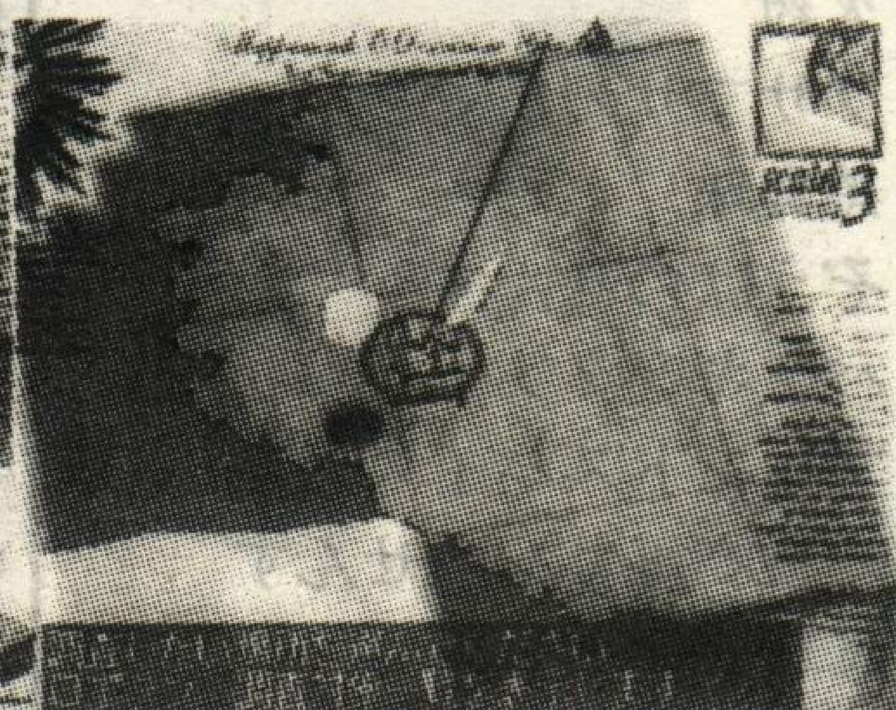




▲世界广大，谜点很多，不是每一个谜都拥有不同的破解方法，因此找出其中的规律最重要。

更多的谜题！

▼本次与1代相比，增加了大量的神秘要素。

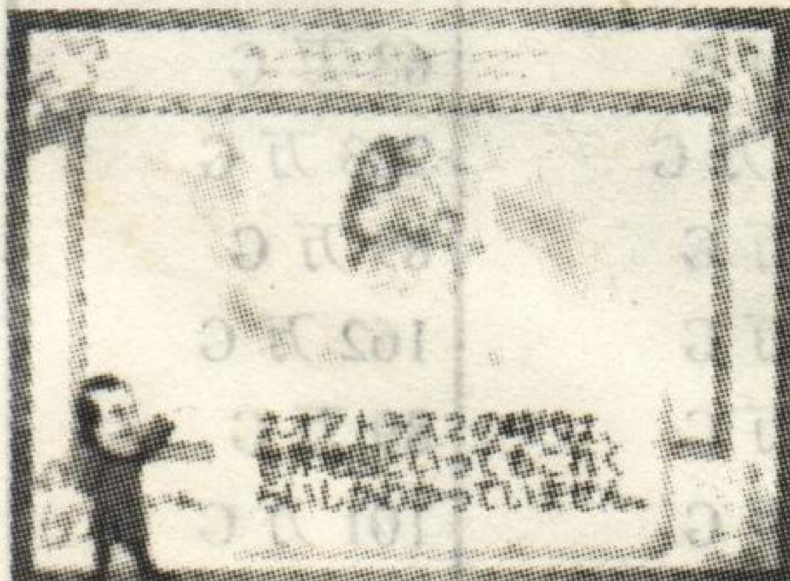


初玩者也可放心！多个新机能的追加使游戏更加容易



用チュートリアル模式玩的方法

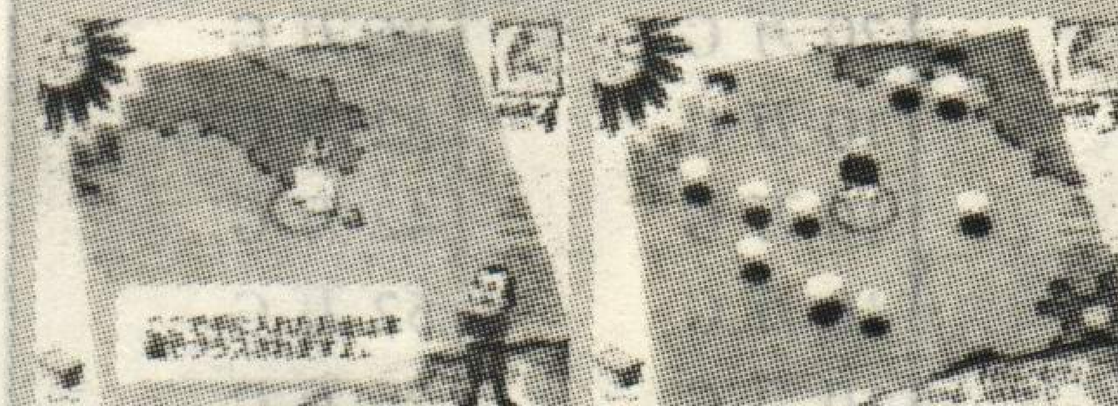
初次玩“ATLAS”的人也许会有能否掌握系统的不安，还有那些已忘掉前作的朋友都可以玩这个チュートリアル模式。这里会将地图的制作方法、贸易航线等详细地为大家进行说明。另外让人高兴的是在チュートリアル模式下挣到的钱可带入正篇，在迷你游戏中挣到钱后，在正篇中就轻松多了。





用迷你游戏挣奖金

游戏说明后将会出现在限制时间内找到所有所球的指令，顺利的达到条件后可得到20万G的奖金，这些钱还可在正篇中使用。



继续过关数据

从本作起设定为多次玩游戏时都可继续博物馆图鉴的数据。另外出场的道具从新游戏开始时起全部表示为阴影，在游戏中将会把它们逐一表示出来，最终的目标是完成博物图鉴。



振动机能设定

探索地图时画面左上的太阳会产生变化，如果它眨眼表现的是城市，如果微笑则表明是隐藏有传言的地点。这时如果有DUAL SHOCK的设定，从振动中也可感知，设定中有“城市反应”、“传言反应”两种不同振动。



GUSTOMERS 机能

从本作起如找到了世界各地隐藏的道具（太阳），就可改变主画面上的太阳的设计。太阳共有6个种类，还有日本风格的画面，另外如找到音符道具也可改变BGM。



调查对象一览

这是个调查遗迹或沉船时很有效的机能，只需选择“调查对象一览”指令，现在可以调查的场所就会被选出来，无论何种都可一瞬间进行调查。



产物

选定起始点的都市后，用□键选择产物一览的表示，生产该产物的都市就全都会用标志表示出来。另外还可检查与各城市间的距离和生产量。



经加工后二次产物全公开

二次产物	原料物品	产物价值	报奖金	价格
ワイン	ブドウ×オーク树	25	10 万 G	47 万 G
チョコレート	カカオ×コトウキビ	26	10 万 G	48 万 G
火药	硝石×硫磺	30	10 万 G	52 万 G
フサフサの毛皮	イタチの毛皮×フサフサ	39	10 万 G	60 万 G
黑真珠	マダス贝×真珠	37	10 万 G	58 万 G
ぞうげのせんす	ぞうげ×せんす	60	10 万 G	81 万 G
バンキンタン	パナケイア×コショウ	80	20 万 G	121 万 G
ブレンドスパイス	コショウ×ナツメグ	54	40 万 G	136 万 G
オリハルコンのせんす	オリハルコン×せんす	264	400 万 G	1064 万 G
真珠の指轮	真珠×指轮	43	10 万 G	64 万 G
ルビーの指轮	ルビー×指轮	72	10 万 G	92 万 G
金指轮	金×指轮	65	10 万 G	85 万 G
ダイヤの指轮	ダイヤモンド×指轮	84	10 万 G	104 万 G
エメラルドの指轮	エメラルド×指轮	72	10 万 G	92 万 G
サファイアの指轮	サファアイア×指轮	72	10 万 G	92 万 G
真珠の首饰り	真珠×首饰り	45	10 万 G	66 万 G
ルビーの首饰り	ルビー×首饰り	74	10 万 G	94 万 G
金の首饰り	金×首饰り	80	10 万 G	100 万 G
ダイヤの首饰り	ダイヤモンド×首饰り	86	10 万 G	106 万 G
エメラルドの首饰り	エメラルド×首饰り	74	10 万 G	94 万 G
サファアイヤの首饰り	コファアイヤ×首饰り	74	10 万 G	94 万 G
七色香	月の实×さんご	96	10 万 G	116 万 G
ピンクダイヤの首饰り	ピンクダイヤモンド×指轮	112	10 万 G	264 万 G
フサフサ帽	フサフサ×帽子	42	10 万 G	63 万 G
铁火井	铁×コメ	1	100 万 G	203 万 G
カリー	ターメリック×コショウ	67	10 万 G	89 万 G
折りたたみ式ハープ	ハープ×せんす	1	80 万 G	162 万 G
オルゴール	ハープ×ゼンマイ时计	48	20 万 G	89 万 G
からくり人形	人形×ゼンマイ时计	80	10 万 G	101 万 G
镜	カラス×水银	39	10 万 G	60 万 G
空飞ぶじゅうたん	じゅうたん×浮游バイナップル	66	30 万 G	127 万 G
クロノメーター	罗针盘×ゼンマイ时计	56	10 万 G	77 万 G
若毛林	泥吹き草×オキナ灰	45	20 万 G	86 万 G
バーボン	トウモロコシ×オーク樽	30	10 万 G	52 万 G
ジバング酒	コメ×オーク樽	20	10 万 G	42 万 G
ショウチュウ	サツマイモ×オーク樽	30	10 万 G	52 万 G
空飞び帽	帽子×浮游バイナップル	54	10 万 G	75 万 G
红茶	茶×オーク樽	40	10 万 G	62 万 G
毛织物	羊毛×织物	20	10 万 G	42 万 G
绢织物	绢丝×织物	60	10 万 G	82 万 G
金羊毛の织物	金羊毛×织物	75	10 万 G	96 万 G
ピンクダイヤの指轮	ピンクダイヤモンド×指轮	110	10 万 G	260 万 G
铁カブト	帽子×铁	21	10 万 G	43 万 G
シルクハット	帽子×织丝	40	10 万 G	62 万 G
フサフサカーペット	フサフサ×じゅうたん	54	10 万 G	75 万 G
月仙水	オキナ灰×月の实	102	20 万 G	142 万 G

上级者篇

完全攻略补充
电子游戏广场11中



皇家骑士团64

机种：N64 厂商：任天堂&QUEST 类型：S·RPG 媒体：320M卡带

责编/DRAGON

特殊道具的得到方法

有许多道具在商店中没有出售，这种道具常常只有探索过关据点并使特殊事件发生才可以得到，这些事件中许多需要往返于多个据点间，或是必须调整天数，十分麻烦，但得到的道具极为稀有，算是对辛苦的补偿吧！(以下是笔者自己探索的方法，如有不同之处请见谅！)

アンサタクロス

第1章"问いかける者"过关后，访问ゼリビア国境的カリュア町，帮助陷入危机的レリック。之后，在回到世界地图之前，访问农产地デムビドロ，做为帮助教会的谢礼从她那里得到。

イダテンの帷子

第2章"坚牢地神"过关后，用ヴァド访问ソアソン台地的シェファービル町，从老友处得到。

黑龙の大剑

得到"ドラゴンヘルム"、"ドラゴンアーマー"和"圣龙の鳞"，访问东方教会セレセス的ピニュグ的话，与圣龙グロズヌイ展开决斗。这里战斗的是访问ピニュグ时部队的领头人，如战斗获胜，可得到"黑龙の大剑"。

鬼神のヘルム

第1章"旅立ち"过关后以アスナベル访问在グンター山脚的キンジア，从采掘场工人处得到。

ゲルダの手纸

持有"ゲルダへの届物"去クレネル溪谷荒游地ブーレム，访问ゼノビア国境的国境町，之后去ソアソン台地的トリスル，从ゲルダ的孙女处得到。

ゲルダへの届物

最终章"狂气"过关后访问苍きバシリカ的ロレモナ，老人委托将之交与在南方的从前的恋人。

コンドライト

第1章"冥い波动"过关后，每月6日的9:00~17:59之间访问中央路ダーダネルス的纪律之地メルフイ可以购入。

サザンクロス

中央地ラティウム的宿场町バルジュ听到情报，0:00~3:59之间访问纪律之地ゴスピッチ可得到(条件：得到"アンサタクロス"、"光のペドラ"、"暗のペドラ"、"ドリームクラウン"，人们的好感度高)。

死者の指轮

在东方教会セレセス的バナバラ得到"暗の招待状"后，以主人公访问ゼノビア国境的宿场町ケルーアン就可得到。

ジュルネリュンヌ

第3章"反逆者"过关后，以ビスク访问降临之地カピトリウム的スリナ，从友人的姐姐处得到。

シルクの生地

每月15日的9:00~17:59间，以女性为领头人的队伍访问中央路ダーダネルス的纪律之地メレフィ就可购入。

纯白的ドレス

以女性为领头人的队伍访问テニー平原的ボードル后，前往纺绩之地ヒルニヌコニ，如有了"シルタの生地"就可以得到。

深渊のローブ

第3章"异界の扉"过关后，18:00~5:59间以パウル访问バーサ神殿的契约地バーサ神，从ゴーコン处得到。

スターリースカイ

第3章"疑惑"过关后，用エウロペア去ヴァート高原的废城ヒルペリッヒ，从预先托付给的朋友处得到。

圣龙の鳞

得到"ドラゴンアーマー"、"ドラゴンヘルム"后，在地境マイリージヤイドフ得到圣龙的情报，再访问ヴュラ高原上的エラニ村，从酒场老板处得到。

父からの手纸

第3章以后访问ギュールズ丘陵的ムジ町，接受男性居民将信交与在ヴォルムズ采掘场工作的女儿的委托，接受委托后得到。

デコイキャップ

第3章以后，让シイン访问中央路ダーダネルス的修魔之地ガルカイオ，从以前交谈过的女孩处得到。

天使のブローチ

第1章"旅立り"过关后，カトレーダ访问グンター山脚的工业之地インエケル从其母的友人处得到。

ドラゴンアーマー

在地境マイリージャのイドフ得到情报后，访问イタカ山域的キノーラ村与锻冶店老板相见，之后在中央路ダーダネルス购入"コンドライト"，再次前往キノーラ村，让锻冶店老板制作而成，锻冶店老板只在9:00~17:59之间才可见到。

ドラゴンヘルム

在地境マイリージャのイドフ得到ドラグーン的情报后，在18:00~6:59之间访问グンダー山脚的ブーグーニ，与酒场中喝醉的锻冶店老板相见，之后在7:00~17:59之间再访问ブーグーニ，得知他的妻子出走。

此后，访问ヴォルムス采掘场的セナル町，说服锻冶店中的女性回到ブーグーニ，锻冶店老师将恢复生气重新工作起来，并出售"ドラゴンヘルム"。锻冶店的营业时间为7:00~18:59，可在此期间内购买。

ドリームクランウン

得到"ゲルダの手纸"后访问在クレモナ的老人，从老人处得到"ドリームクラウン"。得到"ドリームクラウン"时"ゲルダの手纸"将从道具栏中消失，要得到"ゲルダの手纸"则需有"ゲルダへの届け物"。

光のペドラ

得到"父からの手纸"后，与在ヴォルムス采掘场的女儿交谈，再访问イタカ山域的宿场町カクドビック就可得到。

法力の外套

以カース访问僻远之地ブディア的荒游地リート，从曾救搭救过的老人处得到。

メテオストライク

每月1、6、15、21日任意一天的18:00~21:59之间，访问中央路ダーダネルス的纪律之地メルフィ后市场将打开，在此可以买到。

暗の招待状

第3章"传说の语部"过关后，访问东方教会セレセス的バナバラ，从住在那里的少女处得到。

暗のペドラ

在7:00~20:59之间访问ソアソン台地的ジラム村，与少年交谈，后让ヘルハウンド加入队伍，在同时期访问ジラム村，选择选项1可得到。

勇跃の勋章

第1章"南部独立"过关后，让主人公访问アルバ地区的エデッバ，将作为名誉市民受到欢迎，并得到该勋章。

ライドニードル

第3章之后，每月21日的9:00~17:59之间访问中央路ダーダネルス的纪律之地メルフィ，可以购得。

ライの泪

让メレディア访问冻土アージュントのメルタウス，从她所爱的年轻贵族处得到。

灵木の盾

让トロア访问地境マイリージャ的交易之地エルゴレア，他的母亲将交出他的父亲所制的特别的盾。

レッドブランチ

第 3 章"东方教会へ"过关后，让リーデル访问ヴュア高原的インザ，从以前的战友处得到。

生日会的礼物

在主人公的生日打开"**ヒューゴー・レポート**"的话，会在"时事"中会出现"乐しい诞生日"这一事项，实际上找开这一事项的话，可以从朋友们那里得到珍贵的礼物，下面所举的都是在此事件中才可得到的礼物，但还可随机得到其他的礼物，另外"乐しい诞生日"每年都发生，别忘了。

只在生日事件中可得到的道具

运命の器、**ガラントくん**、**マーチングバトン**、安息の香炉、天翔马の像、武艺指南书、**マスタバ**の结界、**チャージホルン**、**ディアドラ**の歌声、**ノイッシュ**の誓约。

魔法

魔法中有攻击魔法、补助魔法、回复魔法以及作为特别魔法的龙言语魔法和**エルムベドラ**。此外表中的分类是指合成魔法确定时参考的数据（合成魔法的确定可参考下面）。

合成魔法的确定方法

合成魔法的发动是随机的，所以无法掌握时机，但发动哪种魔法却可事先知道，本作中各魔法分 A、B、C、D4 个类型，而类型与魔法的属性（风・炎・大地・水・神圣・暗黑）则决定着发动哪种合成魔法，关于各类型组合的模式可参考下图。（攻击・回复和辅助魔法的组合不同）

例如，二者合成（攻击魔法）时，如有使用 A 型的风属性魔法和 B 型炎属性魔法的人物，就会发动 C 型的"风＋炎"属性魔法。另外，属性相同时，例如 B 型水属性魔法的使用者有两人时，将发动 D 型水属性魔法。另外辅助魔法只有使用不同属性魔法才可发动合成魔法。

例：ファイアーボール＋クラッグプレス

部队内可用魔法的人物（二人）使用**ファイアーボール**和**クラッグプレス**时，发动的合成魔法如下：

ファイアーボール为 A 型，属性为炎，**クラッグプレス**为 B 型，属性大地。因此合成魔法的类型为 A＋B＝"B"，而属性为"大地＋炎"，之后在攻击魔法中找类型"B"属性为"大地＋炎"的魔法就可以了。在攻击魔法中达此条件的只有**ラーヴアフロー**，所以将发动的合成魔法是**ラーヴアフロー**。

另外"**サンダーブレス**"等合成魔法在游戏中只表示为"**サンダーブレス**"。合成魔法发动时要多个人物同时行动，所以虽然名字不同，但效果却是合成魔法的。战斗的动画画面也更漂亮，可一目了然。

合成时的注意点

如有 3 个可用魔法的人物，如果全部的魔法属性不同，就会发动 2 者合成的魔法，这时 3 个属性中优先的组合，是由属性的优行顺序决定的。

例如风・炎・大地的组合就会优先炎与大地。也就是说即使有使用 3 种属性魔法的人物，可发动的合成魔法也只有"大地＋炎"，而不是"炎＋风"。同样风・炎・水的组合只会发出"炎＋风"。即使所有人的魔法属性不同，也不能使用 3 者合成的魔法。如使用魔法的 3 人在一排的话，应让其中的两人的属性相同。当然 3 者合成成功不仅更强力，可提升部队的攻击力。

2 者合成

A＋A＝C　　A＋B＝B　　B＋B＝D

补助魔法 2 者合成

A＋A＝B

3 者合成

A＋A＋A＝C　　A＋A＋B＝B

A＋B＋B＝D　　B＋B＋B＝D

补助魔法 3 者合成

A＋A＋A＝C

优先的组合

风＋炎＋大地→大地＋炎

风＋炎＋水→炎＋风

风＋炎＋暗黑→炎＋风

风＋大地＋水→风＋水

风＋水＋暗黑→＋风＋水

炎＋大地＋水→水＋大地

炎＋大地＋暗黑→＋大地＋炎



	名称	属性	对象	分类
攻击魔法	**ライトニング**	风	单体	A
	ライトニング 2	风	范围（小）	C
	サンダーフレア	风	范围（小）	B
	サンダーフレア 2	风	范围（大）	D
	ファイアーボール	炎	单体	A
	ファイアーボール 2	炎	范围（小）	C
	ファイアーストーム	炎	范围（小）	B
	ファイアーストーム 2	炎	范围（大）	D
	アシドヴェイパー	大地	单体	A
	アシドヴェイパー2	大地	范围（小）	C
	クラッグプレス	大地	范围（小）	B
	クラッグプレス 2	大地	范围（大）	D
	アイスブラスト	水	单体	A
	アイスブラスト 2	水	范围（小）	C
	アイスフィールド	水	范围（小）	B
	アイスフィールド 2	水	范围（大）	D
	ワードオブペイン	暗黑	单体	A
	ワードオブペイン 2	暗黑	范围（小）	C
	ダーククエスト	暗黑	范围（小）	B
	ダーククエスト 2	暗黑	范围（大）	D
	イオノスフィア	风＋水	范围（小）	C
	アトモスフィア	风＋水	范围（小）	B
	アトモスフィア 2	风＋水	范围（大）	D
	プラズマボール	炎＋风	范围（小）	C
	プラズマストーム	炎＋风	范围（小）	B
	プラズマストーム 2	炎＋风	范围（大）	D
	ラーヴアショット	大地＋炎	范围（小）	C
	ラーヴアフロー	大地＋炎	范围（小）	B
	ラーヴアフロー2	大地＋炎	范围（大）	D
	クレイアサルト	水＋大地	范围（小）	C
	ブルースパイラル	水＋大地	范围（小）	B
	ブルースパイラル 2	水＋大地	范围（大）	D
	インフェスト	风＋暗黑	范围（小）	C
	インフェルノ	风＋暗黑	范围（小）	B
	インフェルノ 2	风＋暗黑	范围（大）	D
	ダークブレイズ	炎＋暗黑	范围（小）	C
	ダークフレイム	炎＋暗黑	范围（小）	B
	ダークフレイム 2	炎＋暗黑	范围（大）	D

	名称	属性	对象	分类
补助魔法	**ショックボルト**	风	单体	A
	スタンスローター	炎	单体	A
	ポイズンクラウド	大地	单体	A
	スランバーミスト	水	单体	A
	ナイトメア	暗黑	单体	A
	ディープスリープ	风＋水	范围（小）	B
	ディープスリープ 2	风＋水	范围（大）	C
	バインドフレア	炎＋风	范围（小）	B
	バインドフレア 2	炎＋风	范围（大）	C
	ポイズンプラント	大地＋炎	范围（小）	B
	ポイズンプラント 2	大地＋炎	范围（大）	C
	ポイズンライム	水＋大地	范围（小）	B
	ポイズンライム 2	水＋大地	范围（大）	C
	スカリー	风＋暗黑	范围（小）	B
	スカリー2	风＋暗黑	范围（大）	C
	ドゥーム	炎＋暗黑	范围（小）	B
	ドゥーム 2	炎＋暗黑	范围（大）	C

	名称	属性	对象	分类
回复魔法	**ヒーリング**	神圣	单体	A
	ヒーリング 2	神圣	范围（小）	C
	ヒーリングプラス	神圣	范围（小）	B
	ヒーリングプラス 2	神圣	范围（大）	D

	女神传说	时空之轮	西游记	心跳纪念品2
				
BLUE	毫不犹豫地购买了本作的限定版，这主要是由于"女神传说"以北欧神话为背景，其氛围十分吸引人。此外，游戏战斗画面迫力十足，众多的角色也充满了个性！	"时空之轮"无疑是SQUARE公司的最成功的游戏之一，此次的PS版新作除了画面得以大幅度强化之外，情节的安排及人物的刻划也颇有独到之处，不可错过！	对日本游戏厂商随意改编中国古典名著的做法非常反感，虽然游戏尚有一定素质，但每当自己熟悉的人物登场时，却发现都已经被改的面目全非，那种感觉实在是不好受！	又是一套购买了限定版的作品，虽然粉红色的PDA不好意思拿出来炫耀，但收藏价值还是很高的。游戏全程伴有高素质的动画，喜爱恋爱游戏的朋友又可以大显身手了。
默文	RPG名厂ENIX又推出了一款精心制作的角色扮演游戏，优秀的选材以及丰富的内涵，加上ENIX本身所具有的极高功力，使得本款"北欧神话RPG"成为11月的强档之一。	又是一款昔日SFC经典游戏的续作。虽然近来SQUARE在制作游戏的态度上偶尔让人产生怀疑，但这样一款接续往日荣誉的大作定能让玩家拾回对SQUARE的信心。	KOEI似乎有垄断中国古典名著的游戏改编权的倾向，虽然美工极有特色，但去年"封神演义"对我的打击太大了，因此不敢抱以太高的信心，走着瞧吧。	感动！回忆！撞击心扉的少女！等待了快半辈子（有点夸张）的续作终于来临。初看时有些难以接受人物方面的重大改变，但仔细"解剖"之后，发现自己还是要投降。
DRAGON	来自北欧神话的故事背景，加上ENIX细致的设定，的确令人期待。这部作品的作战也与正统RPG不同，充满创新，到时一定要认真仔细地完成本作。	SQUARE的大作，多达三十多人的伸间为游戏增色不少，而且关于过去，现在与未来的话题也一直是游戏情节中的热门。不过这次与前作相比，在剧本方面少了"堀井雄二"，所以情节方面……	以我国著名古典小说为蓝本而设计出的S·RPG，给人的第一感觉到是很亲切，但看到八戒与沙僧的人物设定以后，顿时觉得很失望，为什么？为什么？在日本人眼中的角色总是与我们心目中的有这么大差距。	在同一个城市中的高校，一群全新的女性，5CD的超大容量，全程语音，大量动画，这的确很吊人的胃口，但是怎么能没有藤崎诗织登场！哪怕是作为隐藏角色露一小脸……
CARL WANG	ENIX出的RPG游戏一直都是质量的保证，这次推出的以北欧神话故事为背景的RPG大作，势必会给玩家带来新的感觉，喜欢RPG游戏的朋友一定不要错过。	这是当年在SFC轰动一时的RPG大作"时空之轮"的续篇，最近SQUARE出的游戏和以前相比正在走下坡路，希望本作会给玩家带来新的感动。	大家熟知的"西游记"这次将在PLAY STATION上以S·RPG的形式出现，"西游记"是KOEI公司继前作"封神演义"受到好评后的又一力作，本作品加入了角色变身的全新系统，变身后能力会大幅提高，希望玩家能喜欢它。	经过多次改版的"心跳回忆"在国内众多玩家的心目中有很崇高的地位，这次KONAMI终于推出其续作，想必又会刮起一阵"心跳"的旋风，不过这种恋爱游戏还会盛行多久呢？
ANGEL	ENIX推出的一款RPG大作，在游戏的表现上相当精美，充分表现了其独特的世界观。它具有与其它正统RPG完全不同的设计风格，是一款值得期待的RPG大作。	SQUARE又一力作，继前作有了不少的改变，在游戏时你可以像乘坐时间机器一样，在未来、现在及过去的世界中展开冒险，此种做法非常有创意，另外游戏的画面也相当出色，战斗场面迫力十足。	光荣公司出品的一款以中国古典神话小说改编而成的游戏，其中的人物设计栩栩如生，画面干净整洁。在战斗中魔法的使用也相当的华丽，是一款值得玩的游戏。	"心跳回忆"的续作，但这回光盘容量多达5枚并且人物也是全新的，在游戏中穿插了大量的动画及语音。本作是纯情类恋爱游戏中的佳作，少男少女不可不玩哟！

	真·魔装机神	阿兰多拉2	GT赛车2	大航海时代4
				
BLUE	"魔装机神"对所有玩过"机器人大战"系列游戏的朋友来说都不会感到陌生，但此次的"真·魔装机神"情节完全属于原创，登场机体也有很多是从所未见的，不过尚值得一玩！	前作超高的难度至今仍记忆犹新，此次二代在解谜方面变得更加丰富，但对动作的要求则相对有所降低。如果你自信是A·RPG的高手，那么不妨挑战一下本作。	对于"GT"系列的操作感一向不太适应，相比而言更喜欢"山脊赛车"那种流畅的感觉。本作要求玩家要对赛车性能有充分了解，此外对赛道也应有一定的认识！	非常喜欢本作的角色设定，此次的登场人物中还包括有一名中国人。游戏内容颇为丰富，其给玩者带来的成就感也是一般游戏所无法比拟的。不过，本人始终认为该系列还是二代更有魅力。
默文	虽然是以往比较喜爱的游戏，但最近几个月中同一系列的作品出的太多，未免有些难以承受了。"魔装机神"的系统和"SRW"略有些不同，或许冲着这点尚可一玩。	曾经奋战了几十小时，但最终几乎想把盘砸了的一款游戏，现在要推出其续篇当然值得兴奋，但以PS较"弱"的3D表现机能使得这款游戏的游戏性略有些削弱。	前作曾经吸引像我这样不喜欢赛车游戏的玩家去购买，因此对于其续作的水准笔者是较为信赖的。不过，既然明年的3月4日有GT2000，这样的表现就不显得最为突出了。	怎么办？怎么办！12月2日有了一个"龙骑士传说"不够，现在还加上了这样一款杰出的游戏，看来我们的下场都是金钱DOWN！脑力DOWN！！睡眠时间DOWN！！！
DRAGON	曾经玩过SFC时代的"魔装机神"，这部作品虽然已经发售了将近四年，但是现在来看依然是一部优秀的SLG，其中的许多设定得到了玩家的认可，并出现到机器人大战系列中，希望本次作品也能达到同样的成绩。	A·RPG，虽然游戏的类型被定位为A·RPG，但是其动作的要素要远远超过RPG的要素，本次改为了3D画面以后，希望不会出现阻碍玩家视觉的效果。	销售成绩极佳的赛车类作品，与"山脊赛车"系列有着不同的手感，GT类一直追寻真实的驾车感觉，所以在感觉上远远没有达到"山脊赛车"带来的那种爽快。	光荣公司的优秀作品，这一系列一直受到玩家的欢迎，这次在故事中又加入了一名中国明朝的抗倭领袖，所以对国内玩家的吸引度更高。另外，本次的游戏机版与PC版有很大的区别，就算玩过PC版的朋友也应该试试本作。
CARL WANG	BANPRESTO最近推出了不少"机器人"游戏。这部作品是SFC上"魔装机神"的续篇，没有玩过SFC版"魔装机神"的朋友这回补一下课吧！总之，这是一部"机战"迷必玩的游戏。	由于一代的难度十分之高，玩过的朋友想必还心有余悸。这次SCE用3D技术制作的"阿兰多拉2"让玩家再次体会到了解谜游戏的乐趣。玩家们，要努力啦！	以PS的机能做出如此华丽的赛车游戏实属不易，操纵感和开真车很相似，如在弯道上行驶时你一定要减速，否则……因此爽快感远不如"山脊赛车"，想想PS2上的"GT2000"还离玩家很远，还是先用这部作品来解解馋吧！	PC版的这部作品给我的印象十分深刻，精美的画面，优美的音乐，有什么理由让我不玩它呢？这次PS的移植版本虽然画面不如PC版，但凭借良好的游戏性依然是玩家的首选。
ANGEL	相信玩家对SFC时代的SLG大作"魔装机神"都应该知道吧，这回的"真·魔装机神"则重新设定了新人物和新机种，从画面来看相当精美，希望它能有"魔装机神"那样的魅力。	在一代的时候，游戏就设计得相当复杂，虽然是A·RPG但其中的解谜因素相当之多，曾是本人最爱玩的经典游戏。而这回二代变为了完全3D画面以后，游戏将更加复杂，更具挑战性。	在赛车类游戏中曲指可数的经典系列之一，在本作中增加了不少全新的模式供玩家选择。游戏中玩家可以选择将近500辆真实的赛车，在40多条跑道上进行追逐，是一款相当超值的力作。	光荣公司著名的SLG作品，它的前几作在玩家的心中留下了很深的印象。其画面相当细致，系统设计完美，为每一位梦想成为大航海家的人塑造了一个真实的游戏世界，是款不可不玩的游戏。



STARTWINS スターツインズ™

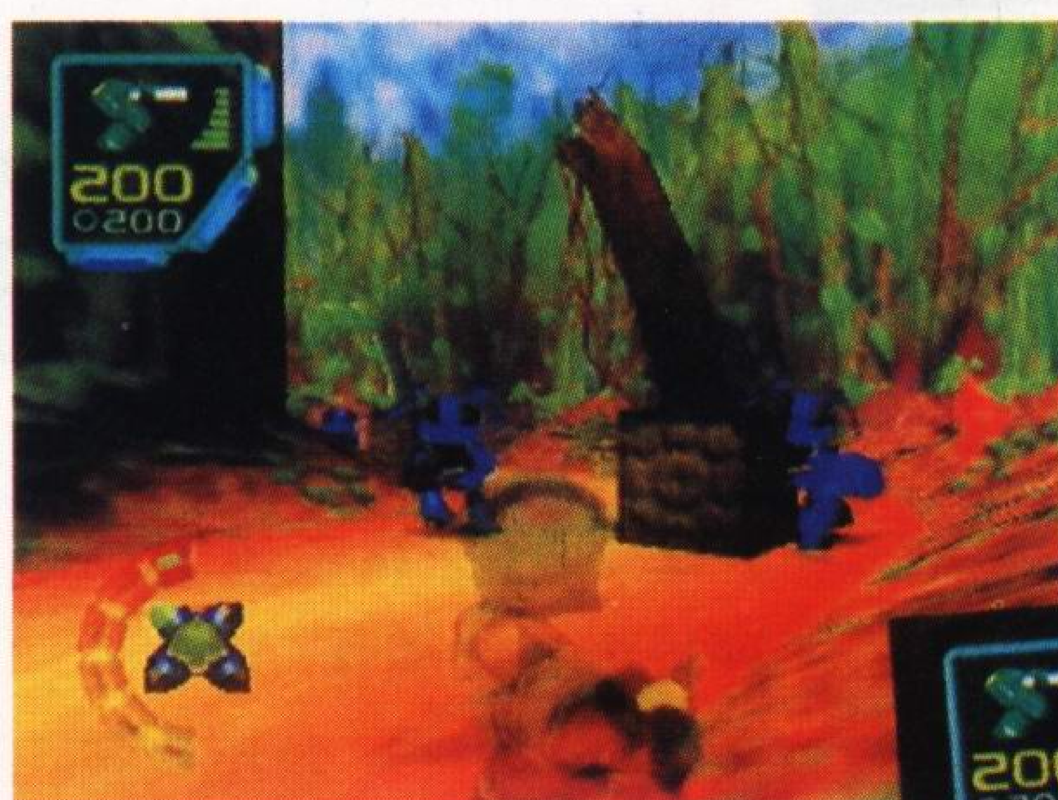


双子星 STAR TWINS

机种:N64	厂商:任天堂	类型:ACT
媒体:卡带(256M)		发售日:11月27日

用你的力量消灭昆虫型机器人军团

“STAR TWINS”是使用“シュリケン”等独特的武器进行战斗的感觉爽快的动作游戏。玩者要针对情况,分别使用特性各异的双胞胎兄妹捷诺和贝拉,以及忠实的狗机器人鲁布斯,与邪恶的侵略者马萨所率领的昆虫型机器人军团进行战斗。在打倒隐藏在阴影中的敌人的同时,还要救出被捉住的“トライバル”们。解开重重谜题恢复世界的和平。



◀在战斗中自己操纵的角色呈现半透明状态,玩者只要集中火力向目标攻击就可以了。

▼守在门前的昆虫型机械怪物,如果你不将它消灭便没有办法进入门中。





在广阔的舞台上激战!

游戏中的三位主要角色



▲拥有多种武器的机械犬,玩者要充分的利用它。



▶鲁布斯的脚下带有喷气装置。

▼我方角色在行动中会有各种各样的动作。

充分发挥各角色独有的特性!



不同魅力的角色会陆续出现!

激烈的对战游戏

达到一定条件的话,在一人用的模式下使用第二个手柄可以两个人合作地玩游戏。另外为生存而战斗的对战模式和攻击出现目标的目标模式等也很充实了,一定会更加激烈精彩。

对战模式





▲充满着紧张感的对战模式,到底谁会胜利呢?

目标模式





▲按照规则向画面上的目标进攻,玩者的成绩会以数字来显示。



蒼魔灯

SOUMATOU

苍魔灯





机种:PS	厂商:TECMO	类型:ACT
媒体:CD－ROM	发售日:1999年12月	

3D动作游戏最新作

“苍魔灯”是继“刻命馆”、“影牢～刻命馆 真章～”之后的3D陷阱动作游戏。玩者操作悲剧性的少女蕾娜，运用各种陷阱来反抗命运。为了生存下去，就必会在舞台建筑中设置陷阱，击退不断出现的入侵者。

基本的游戏系统继承了评价极高的前作“影牢～刻命馆 真章～”，而游戏核心部分的陷阱则被大幅改良。此外画面、操作性、故事、演出等都全面得到了强化。

STORY

仿佛被世界抛弃了一般
在遥远的大海彼岸孤独的漂浮着**アレンダル**岛
那里留有古代的传说
但是这个传说只剩下一张画和“时代石”
并渐渐地从人们的记忆中消失
治理岛的是**アレンダル**王国
结束了与大陆的长期战争
并迎来了复兴时刻的国王
也面临着人口急减造成的劳力不足的深刻问题
发现了这一点的某个组织
从遥远的大陆确保向岛上
送来了劳动力
这时结束了王国战乱的英雄——**アルカディア**王病逝了
在继位的**フレデリック**王的统治下
阴云再次笼罩了**アレンダル**王国
居住在这里的人们的未来开始扭曲了

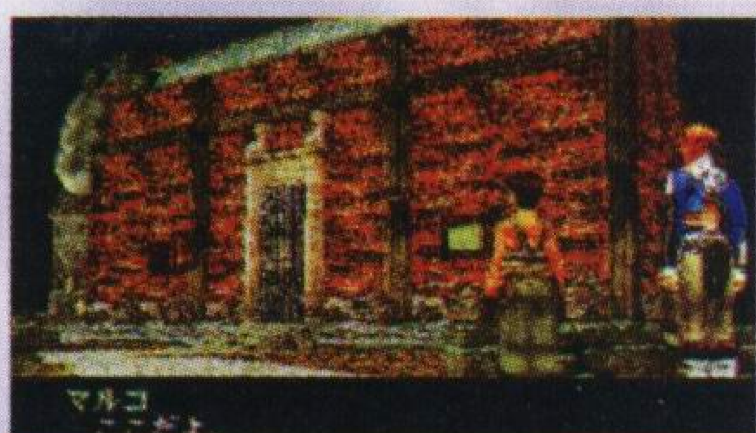


蕾娜

大陆上的少女。在迎来17岁生日之时，被克里斯迪那率领的贩卖人口组织，连同家人一同被送至阿林达尔岛。使用陷阱秘术，反搞降临的命运。

各种各样的战斗舞台

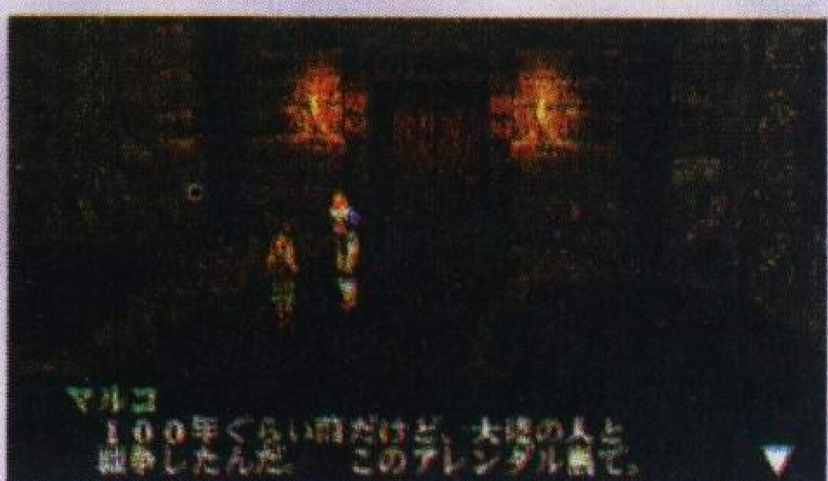
在蕾娜前进的前方会出现各种战斗舞台，随着故事的发展，舞台也不断改变。蕾娜只有掌握地形并灵活运用这些机关，才能生存下去。



工 房



炼狱城



真神城

强大的敌方人物

侵入者都抱有各种各样的目的。即有迷路在这里的村民，也有为杀害蕾娜而被送来的战士。



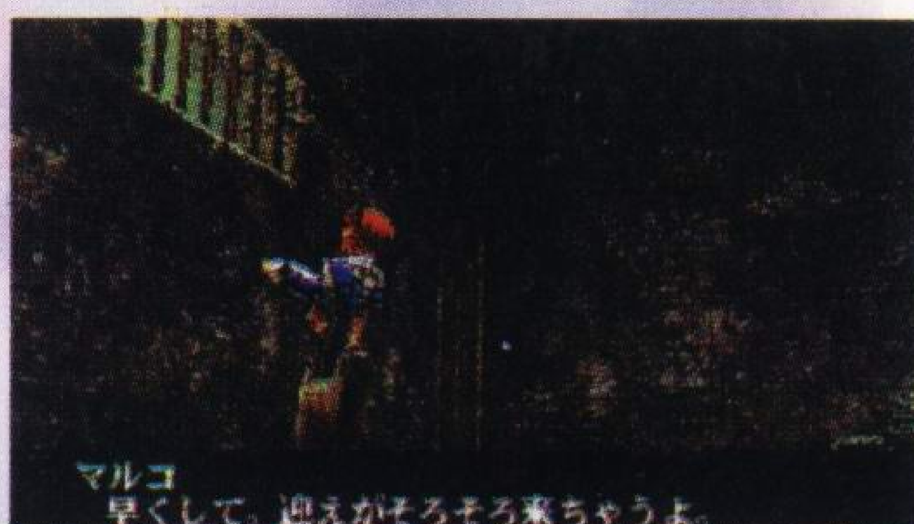
巨神兵

炎法师

▲◀在迷宫中敌人会出动各种各样的士兵来阻止的蕾娜。

更加深刻的故事

国王派、王妃派、反国王派、人贩子组织等等，蕾娜身边的人际关系是很复杂的。在大幅改进过了的事件部件中会提到所有这些人。



▲蕾娜与许多人一起被关进阿林达尔岛的监狱中。



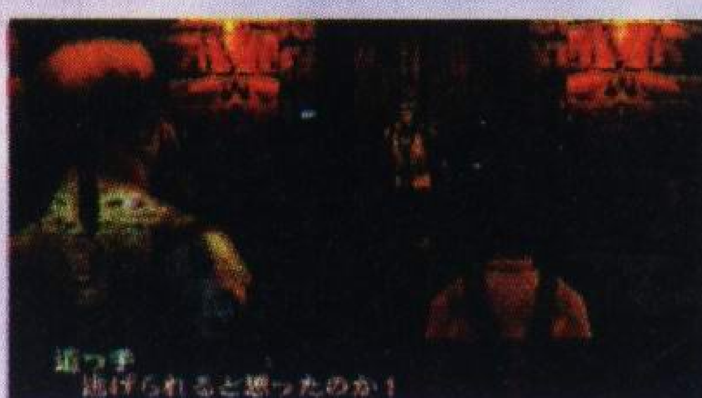
▶将看守牢狱的士兵打倒，从他的身上可以得到牢房的钥匙。



▶年轻的反王国派首领阿鲁贝尔特。



▲设定机关可以拦住追兵，并且为自己的脱离争取时间。



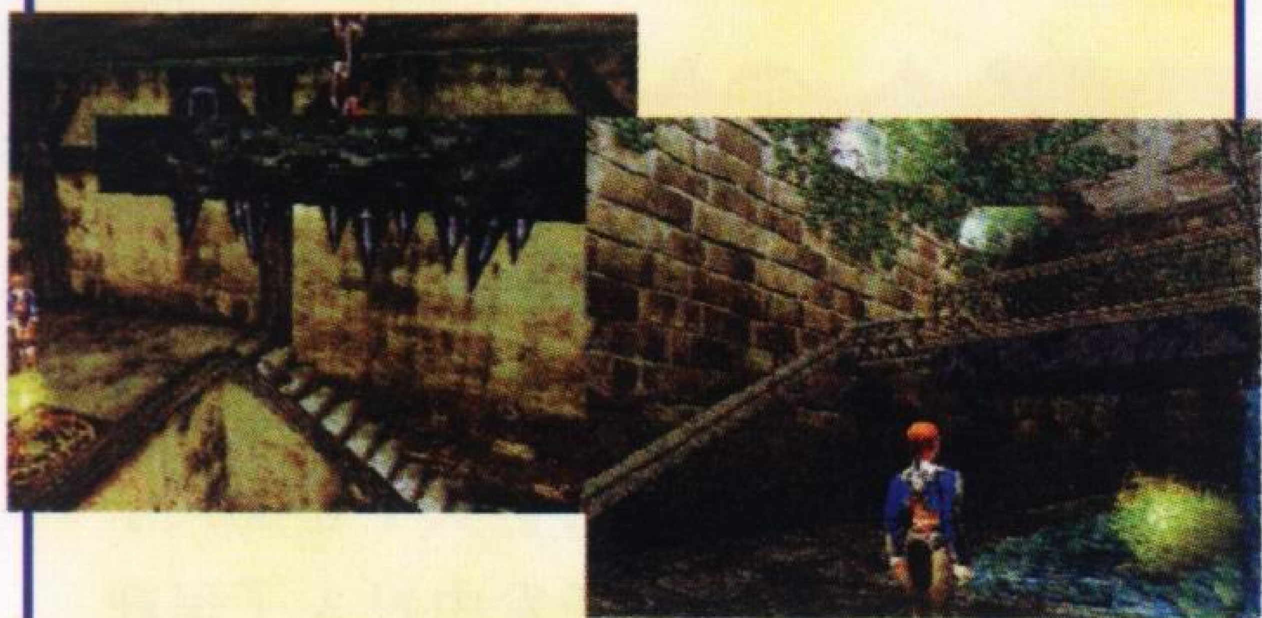
◀脱出牢狱后的蕾娜遇到追兵。

极为真实的各种陷阱！

本系列的有趣之外就在于围绕着陷阱的攻防，在于以自己为诱饵把对手引进陷阱的紧张感，还在于发动的陷阱的时机，和发动陷阱时的爽快感。在“苍魔灯”中为了让这些攻防更有趣，对系统还进行了改良。

新 用开关发动设置在建筑上的陷阱

在前作中最初设置在建筑上的固定机关是不可随意发动的，当对手直接接触了固定好的机关，它就会自动发动，不过现在只要按下开关，就可在合适的时机发动固定了的机关。



新 TRAP ELEMENT 系统

在“苍魔灯”中，组合得到的零件（TRAP ELEMENT）可以开发出新的陷阱，在陷阱核心（画面下边的标记）上组合属性的“纹章”，起动机关的“指环”和提升力量的“宝珠”就可造出机关。通过这些组合可造出达2000种的机关，另外开发的机关还具有一目了然的图监“刻铭篇”。

纹章 管理追加效果的纹章，有9种以上。

指环 负责起动的戒指，有自动或人控等5种以上的零件。

宝珠 管理力量的宝珠，附带有提升攻击力、爆发等能力分4个阶层。

利用各种机关原素进行组合，可以做出许许多多原创的“陷阱”

陷阱核心标记

是机关的核心，负责基本动作的圆盘。通过不同的组合来发动机关。



▲利用两种特定属性的原素进行组合，可以做出“雪球陷阱”。

陷阱、陷阱、快感!!

使用上面提到的 trap element 系统，不仅可开发多种机关，原有的机关种类也增加了许多，而且还有许多巨大的机关出现。在前作中获得好评的多个机关组成“COMBO”也依旧存在。

没有人能逃出蕾娜创造出的陷阱！



▶利用摆动的钢刃，可以将追兵斩断。



叶嚓叶嚓！

▼利用水车可以将敌人困住并造成相当强烈的伤害。

▼从天而降的石柱，是没有人能够承受的。

▲快速移动的矿车也是你可以制造的陷阱之一。

COMBO!



嗒！



▲在木桩处设定有刺陷阱，可以给敌人出奇不异的打击。



咕噜咕噜！

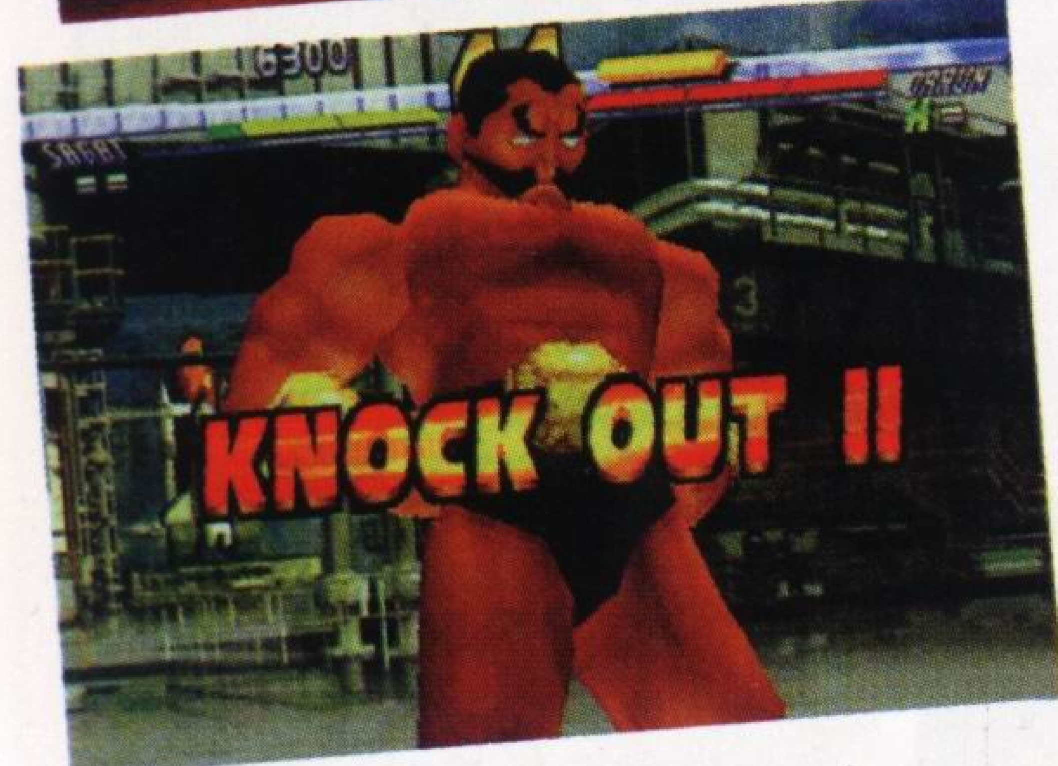




▲利用两种不同的陷阱可以产生对敌人连续伤害。









ストリートファイター EX2 PLUS

街头霸王 EX2 PLUS

机种：PS 厂商：CAPCOM 类型：对战 ACT
媒体：CD－ROM 发售日：1999 年冬

出场人物



隆

死斗。
失踪和旅行。
复苏帝王的神话。
再会。



肯

大会连胜。
孤独感。
掌握自己的拳的旅行。
寻求新的拳法。



春丽

新药天差别投与事件。
巴洛克的存在。
SHADOW。
灭亡时的"魔人"。对峙。



古烈

预言袭击的恐怖组织。
从眼中失去了光芒。
原来的战士被自己……
药物进行的洗解。
新药投与实验。
Vengeance。



桑吉尔夫

爱国者。
沸腾的热血。
热切的灵魂。
寻求死斗。



布兰卡

突然的入侵者。
被毁灭的乐园。
侵入第 2 故乡的人。
SHADOW。
保卫故乡的战斗。



达尔锡姆

药的免费分发。
盲从的村人。
灵魂觉悟。
唤醒村人的心。
与心灵邪恶的人的战斗。



沙加特

复活的帝王。
不屈的精神力。
寻求强大。
与宿敌的再会。



维加

战栗的魔人。
惊愕的精神力量。
恐怖的世界征服计划 SHADOW。

"EX2 PLUS"快出场了

号称 CAPCOM 2D 对战格斗游戏最高峰的"SF"系列，后来以此系列为基础做为 3D 对战格斗游戏又推出了"SFEX"系列，这次介绍的"SFEX2 PLUS"是今年 6 月在游戏中心出现的同名作品的移植。与前作相比，出场人物数，系统，演出方面全都有大幅度的提高。虽然详情还不明，但其中还加入了 PS 原创的因素。由于在开发中投入了很旺盛的工作热情，所以一定会有许多值得注意的地方。

登场角色总共为 20 人



▲除了街霸的原祖人物，还追加了许多新的面孔。







沙朗

邻国政府的请求。
暗杀指令。
目标的过去。
亲人的可能。
命令是绝对的。



七濑

突然的正统继承。
中传的失踪。
“讣”挽救姐姐的灵魂。



罗森

失去最爱者的虚脱感。
悲哀变为憎恨。
悲哀变为愤怒。
为报仇而离开组织。



艾丽亚

发明家父亲。
超越父亲的聪慧。
继承父亲的发明。
示范。



D·达克

为生存而战斗。
狂乱。
强者的存在等于自己的死。
排除。



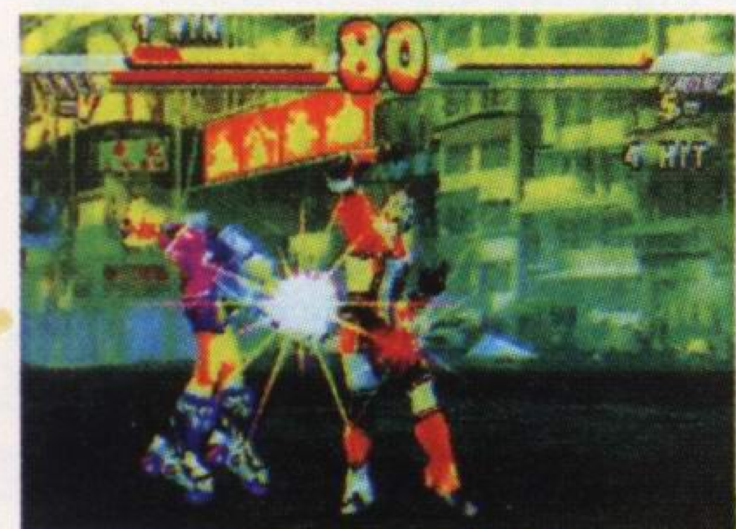
骷髅侠

突然的人事变动。
突然的部长升级。
当危机出现时，
正义的朋友出现了。



北斗

让七濑继承正统。
制造生存灾难的人。
讣技的解放。
永诀的分别。



◀各角色的投技特性有很大差别。



▶被投掷一方也可使用技巧逃脱。



精彩的画面演出

▶当使用必杀技击败对手时，会出现右图那种闪光画面。

特定 FINISH

◀用超必杀击败对手后，会出现相当特别的场面。





达兰

王宫战士。
任命为新公主直属的卫兵。
公主的护卫。
重要是保护孩子(笑)。



布鲁姆

国王驾崩。
新公主诞生。
寻找父亲外出旅行。
当然有ダラン跟随(笑)。

新系统的追加使得战斗更加激烈!!

Super Combo

体力槽下有 Super Combo 槽。击中敌人时积累，最多可存储 3 个，消耗此槽可发出强大的必杀技“Super Combo”。消耗所有 3 个存储的槽，可使用极强的“LEVEL3 Super Combo”和“流星 Combo”。





◀使用超必杀可夺去对手大部分体力。

Super Cancel

普通技和必杀技击中对手时可抵消发出 Super Combo。而且如果是不同种类的 Super Combo，还可连续发出。例如使用肯时，可使用波动拳(必杀技)→升龙袭破(Super Combo)→新风迅雷脚(Super Combo)的连续技，但需要两个以上的气槽。



◀可令两种不同性质的必杀连接起来。



▶不但能对敌造成伤害，还能使对手防御体系崩溃。

防止破坏

同时按同样强度的拳和腿，可发出破坏对方防守的防守破坏。但消耗一个 Super Combo 槽。此技可由必杀技或 Super Combo 抵消发出。这时会变 Down 属性，将对手打倒。



EXCEL

“EXCEL”是“Extra Cancel”的缩写。同时按不同强度的拳与腿键，消耗 1 个 Super Combo 槽就可发出。发动 EXCEL 后的一定时间内，背景变为“EXCEL 空间”，可使用特定方式(普通技→不用键的普通技→解杀技→不同键的必杀技)的连续技。



勇者斗恶龙Ⅶ

DRAGON QUEST VII

伊甸的战士们

机种:PS 厂商:ENIX 类型:RPG 媒体:CD-ROM×2 发售日:12月29日

渐渐展开的「DRAGON QUEST Ⅶ」的世界

很长时间没有新消息的"DQⅦ",现在它的全貌也终于一点点地展现在玩有的面前了。以前曾介绍过的有关游戏世界中的一些不思议的谜,这回终于也能弄清楚有关它的一些情报了,在神殿深处所出现的台座实际上就是进入新世界的关键部分。当被描绘在石版上的地图的断片收集齐备之时,通往新大陆的门将打开……这与前作《幻之大地》到底有什么联系呢?看来本作与天空系列还是有某些特殊的关系。





此外本次还公开了新的城市、村镇、怪兽以及新的角色。最后介绍3个新公开的人物。除了名字和简单习性外,其它一切都还是谜。它们是不断在各地旅行的女战士艾拉、谜之少年卡波、传说的英雄梅尔宾。作为一起的同伴在最初的城中并不出现。到底他们在哪儿呢?



不断出现的令人恐惧的怪兽群

"DQ"系列的另一个魅力就是由鸟山明所设计的独特且惹人爱的怪兽们。下面介绍新出现的5体怪兽,这次介绍的都是看上去有些奇怪的怪兽,它们是主人公最初冒险途中的主要敌人,从它们的战斗画面中顺滑的动作和攻击来看,还是蛮有一些本领的。现在已判明的怪兽共为14种,以后一定还会有多种怪兽出现。特别要注意的是随着系列不断增加的史莱姆族,这种DQ系列的招牌怪兽,本次还会有新的类型出现吗?



石柱怪



石柱被魔化以后呈现的状态,它的上半部分会动,而本来是石柱侧面的火把也成为了它攻击的道具,这种怪兽多在遗迹或神殿中出没,有时可能就在冒险者的旁边,会给你出奇不异的攻击。



多翼怪兽

有6只翅膀,从外表看很难想像它的攻击十分敏捷。如被它从上方踩住,就无法行动了。



飞翼虎

长了翅膀的猛兽,其利牙可瞬间刺穿人体,用爪子撕裂人的身体,是全身都是武器的凶暴敌人,一定要小心。



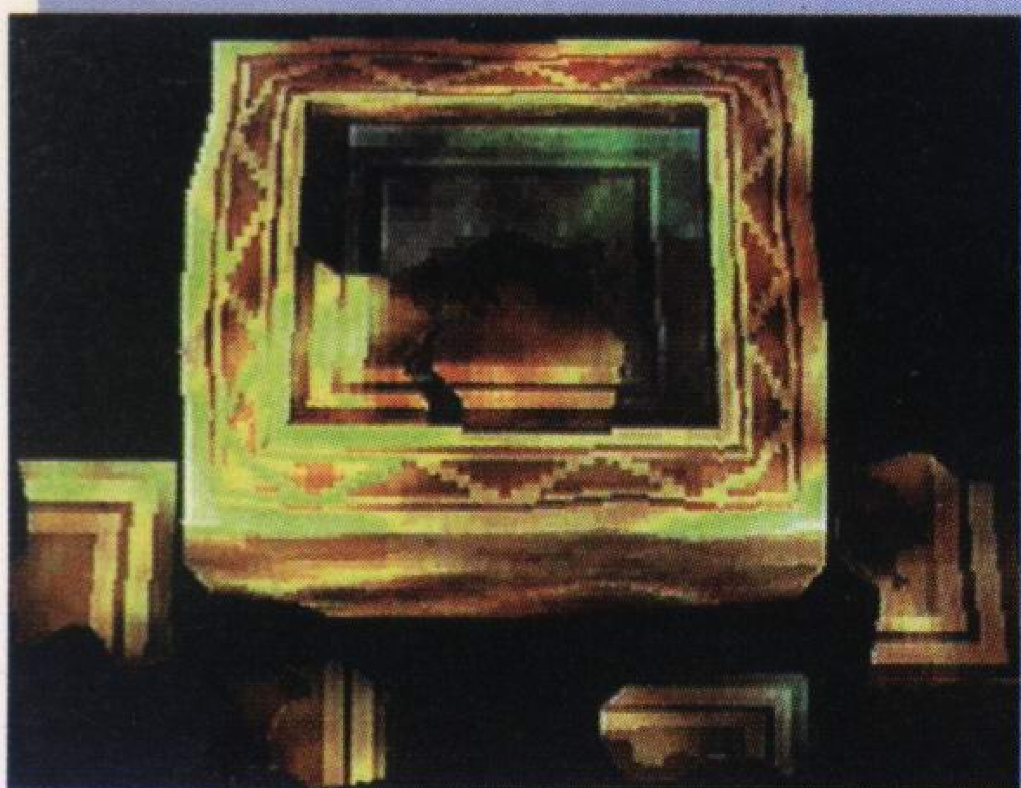
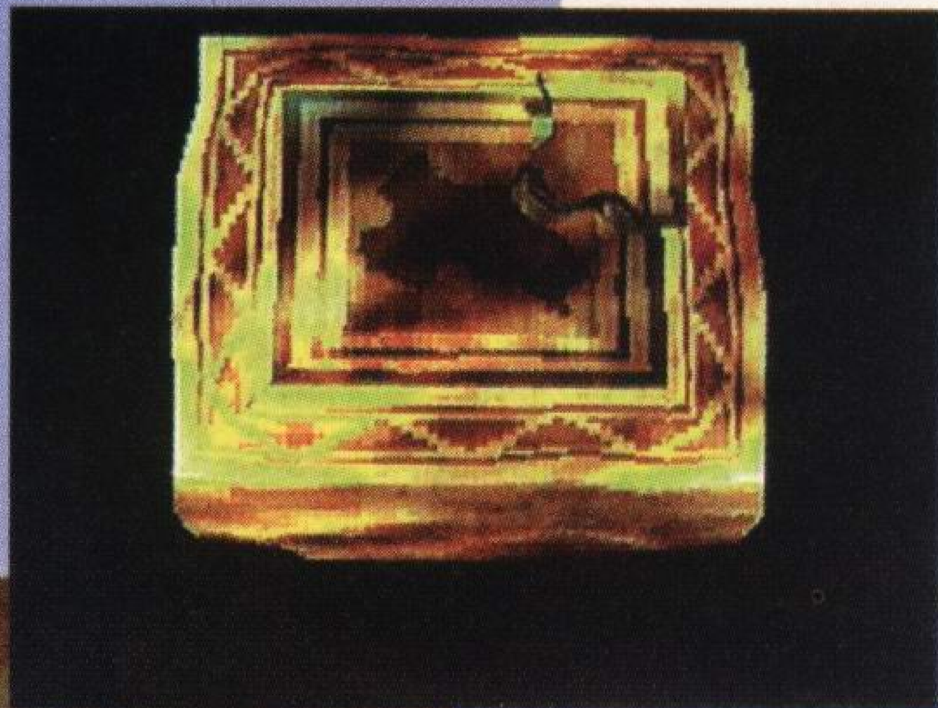
木马骑士

手持长矛骑在木马上的魔物骑士,而本不应该会动的木马也被附与了奇特的魔力。

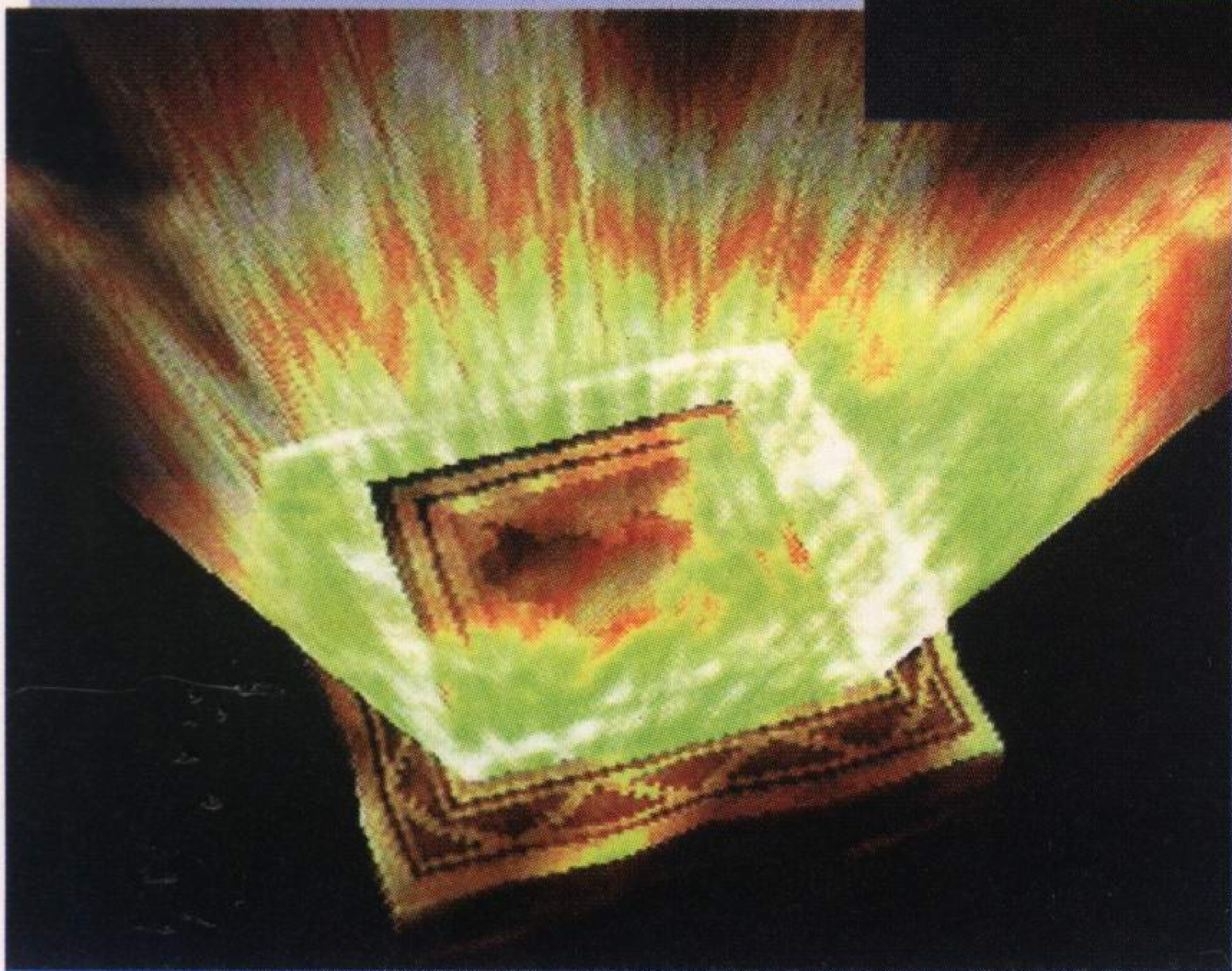


重力铁球

化为怪兽的具有意志的铁球,会进行各种各样的攻击。虽攻击力不如以前,但大量出现的话就很麻烦了。

◀▼每个石版上所显示的图案都代表着一个新的大陆，要想到这些地方去探险就必须集齐所有的石版碎片。



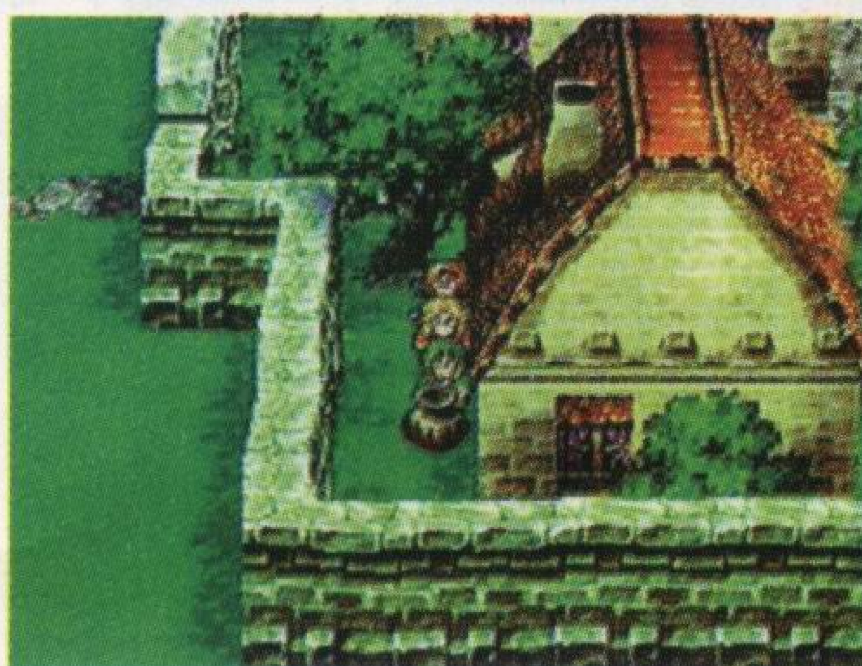
◀当所有的碎片能够组合成一张完整的地图时，石版便会放出奇特的光，出现这种情况便说明通往新大陆的门已经敞开了，而主人公等人便可以进行新的冒险。

拥有各种东西的世界的每个角落的都无比精彩！

这个世界上有各种各样的东西，在家里放置的壶或在酒场上的木桶，在路边开放着的美丽的花……在"DQⅦ"中可以看到所有这些东西。在以前即使可以调查架子或壶，也不可带走它们。通过这次的改动增加了世界的深度，还会有种各样的发现。例如提起壶并将之投出去，里面的道个就会出现，倒退着走就可踩出道来。或是在奇怪的地方调查可以发现道个。只要稍微想想，就可发现许多种可能。也许把拾到的花投向某个人，说不定就会得到女孩子送的的礼物呢。



破坏瓦罐





◀在房屋后面举起隐藏的瓦罐投出，可能会得到些什么。

被黄土覆盖着的村庄



◀▼在各个村镇中可能隐藏着一些能够提供你重要情报的人，找出他们的所在地会对以后的旅行有很大帮助。



从占卜师的水晶中能看到什么呢？



◀有时主人公一行人会卷入某些特定的事件中，这些事件的解决通常是较困难的，但是如果能顺利完成的话，说不定会有新的同伴加入。

被围住的宝箱



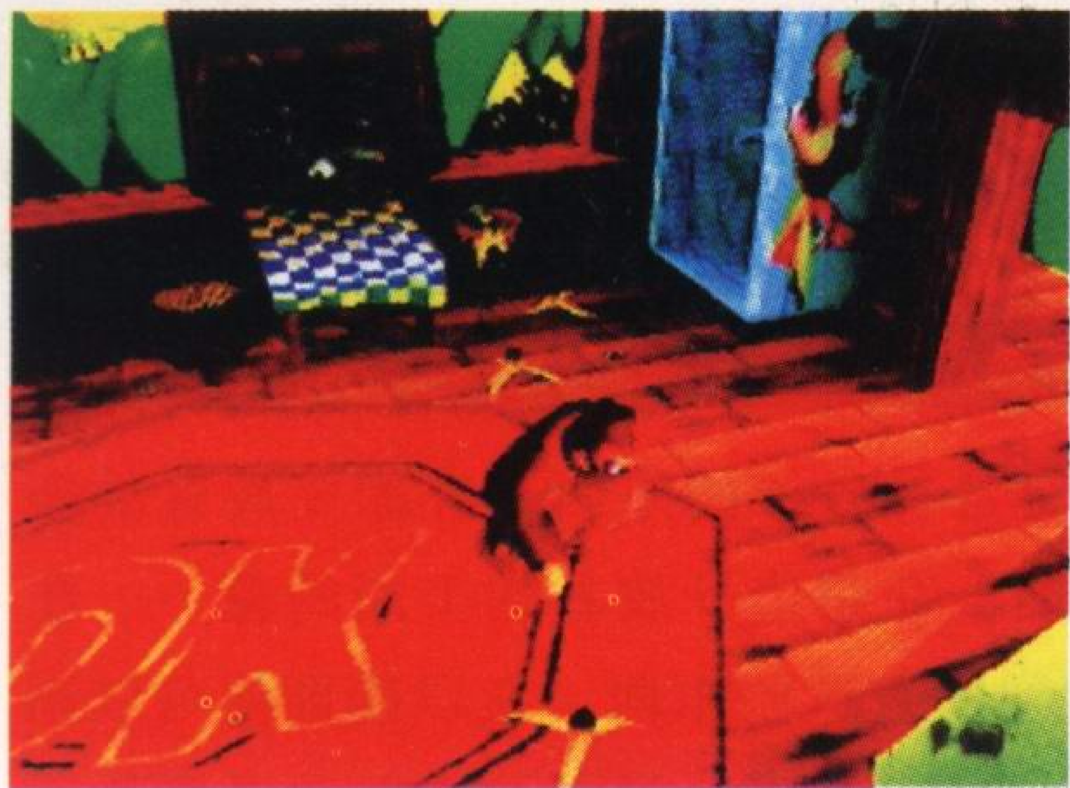

▲举起可以移动的瓦罐后便可以得到宝箱中的物品了。

将花投出



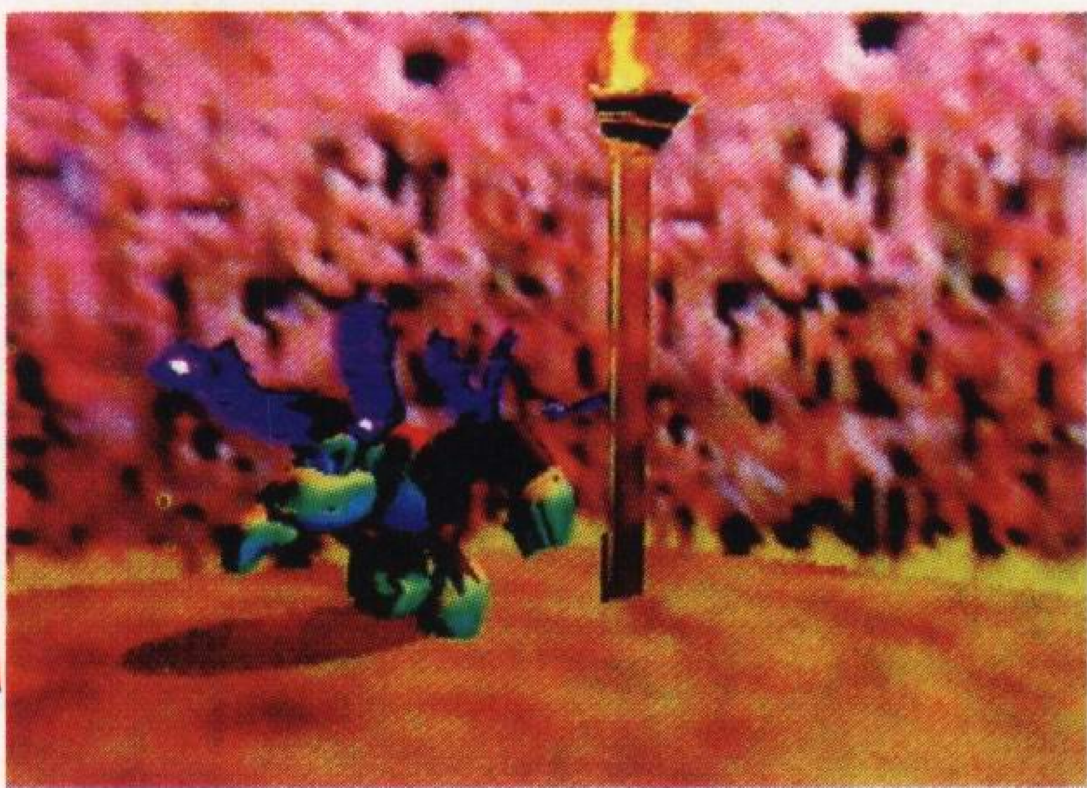


不要破坏自然环境呀！



DONKEY KONG 64

ドンキーコング64

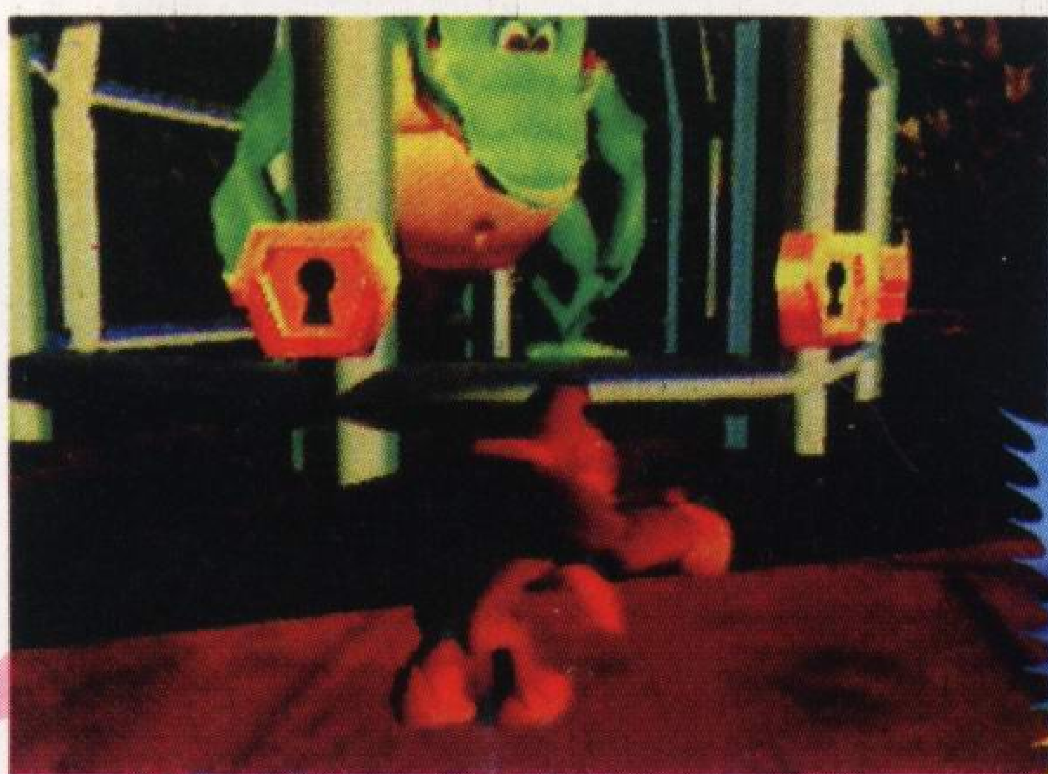


大金刚 64

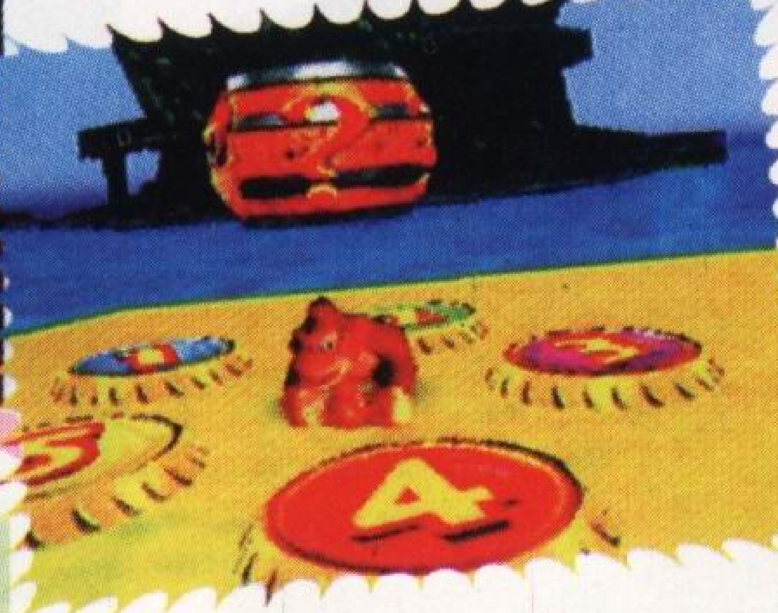
机种:N64	厂商:任天堂	类型:ACT
媒体:卡带(256M)		发售日:12 月 10 日

金刚家庭在 N64 的大冒险

运用丰富的运作挑战各种谜题的"金刚"将在 N64 上出场上，这回除了常见的ドンキー和ディディー外,还有タイニー、ランキー、チヤンキー等人出现，玩者分别使用这与个具有不同能力的金刚展开冒险。在美丽的画面中感受冒险的乐趣吧。



金刚要与十分巨大的敌人进行战斗!



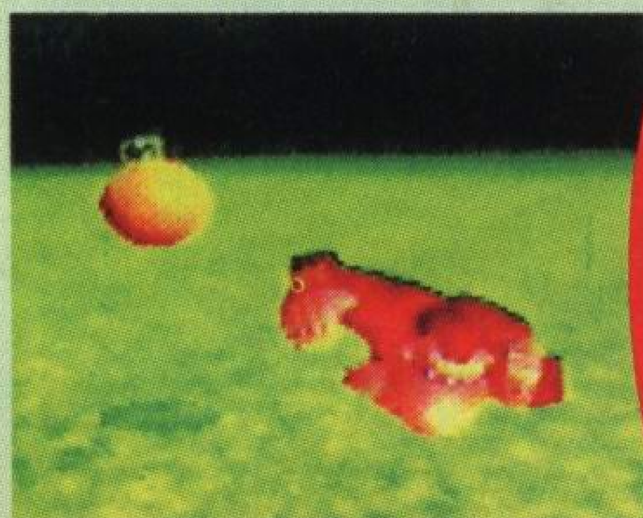


新 BOSS 登场了!



学会动作

在金刚家的前面有一个可学会各种动作的舞台。在此应使用各种重要的动作。



投掷



游泳

跳跃



游戏中有许多关卡需要你利用不同的动作来通过。



持物

在游戏前先熟悉一下重要动作的要领!





快乐的去冒险吧!

掌握金刚家庭的特征

5 只金刚分别有不同的能力和技，在游戏的进行中有的舞台只能用特定的金刚来解决，所以要区分使用 5 只金刚的能力,此外舞台共分为 8 大区域,而且都有不同的目标。你能完成所有的任务吗?





▲◀不同的角色拥有它们所得意的攻击技巧,游戏者要尽快掌握。







南京新世界 优惠价

★公司宗旨:信誉第一、价格低廉、保证质量、服务周到

优惠价		邮费	优惠价		邮资
原装世嘉土星机(原装全套,直读)	780元	50元	日本液晶彩显示(N/P)	280元	30元
原装索尼PS机(原装全套,直读)	1200元	50元	任天堂超薄GB机	290元	30元
超任光盘一体机(送最新节目近2000种)	1200元	50元	任天堂彩色手掌机	550元	30元
原装世嘉DC机(原装手柄,火牛,游戏碟)	1750元	50元	步步高16位机	180元	40元

本中心备有大量动画VCD。质量保证,品种齐全。欢迎来信索取目录,请付回程信封及邮资。

特别推荐:索尼PS机专用跳舞地毯(香港原装)　单价:80元　邮费:30元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和N64主机、光碟机以及GB机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

店名	地址	电话	联系人
南京新世界太平南路新店	地址:南京白下路218号-1	电话:025-4453509	联系人:谢先生
南京新世界批发中心	地址:南京中央门金桥市场东三楼734包间	电话:025-5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界销售中心	地址:南京鼓楼中央路23号	电话:025-3227953	联系人:王小姐
南京新世界新街口店	地址:南京中山东路113号	电话:025-4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专卖店	地址:南京中央路30号-5	电话(传真):025-3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	地址:南京建康路185号-2	电话:025-6626111-350	联系人:李小姐
南京新世界广州经营部	地址:广州西堤二马路65号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高　峰
南京新世界邮购部	地址:南京中央路23号	电话:3603814　邮编:210008	联系人:高　云
南京新世界北维修部	地址:南京中央路23号	电话:025-3227953	联系人:小　陶
南京新世界城南维修部	地址:南京白下路218号-1二楼	电话:025-4453509	联系人:陶先生

注:新世界维修中心继续免收维修费,另新世界总业务联系、查询:(0)13003406558

宁波 永冠电玩

★专业批发零售各类PS、DC、N64、GB各种型号游戏主机,周边配件,各种游戏节目、动画VCD,品种齐,更新速度快,并以极优惠的价格回馈广大玩友。

★本公司所售主机保证日本原厂出品,并随机发三个月保修卡,终身提供维修,绝无虚假,欢迎各业务单位来人来电洽谈业务。

望京路　中山西路　中山中路　大卿桥　★迎凤街

望京路12号-9
0574-7267755
咏归路2号
0574-7124760
013906688577

迎凤街94号
0574-7309344
013906619183

北京 中关村 莎木商贸中心

特色经营　**首家开办DC盘交换,出租业务,实现您的梦。**

★PS、DC、GB及周边设备一应俱全,价格合理。
★全部动画片VCD及日剧VCD,更新迅捷快速。
★二手货市场,以旧换新,升级换代。
★开办会员制服务,享受价格优惠。
★现场试玩,体验,对战,交流。
★定期举行格斗大赛(DC之刀魂、拳皇99)。

地址:北京海淀区知春路口向北30米路西天华音像内
电话:010-62623909、010-62645491
BP:68154488呼27927
E-MAIL:ZSZ2000@263.NET
邮购地址:北京市海淀区中关村817-乙-202号
邮编:100080
联系人:沈先生

广告

北京腾达游戏 【邮购价目】 闯关族们的挚友！

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
世嘉 DC 机	1498 元	30 元	世嘉 MD 机	125 元	25 元	PS 电影卡	230 元	20 元
PS7501 型	1150 元	20 元	世嘉彩色掌机 16 位	550 元	20 元	PS 记忆摇杆	80 元	8 元
PS9003 型	1130 元	30 元	GB 掌机超薄	290 元	20 元	MD16 位掌机	220 元	20 元
世嘉土星	750 元	30 元	NEO GEO 彩色 16 位掌机	1150 元	30 元	彩色 GB 机	500 元	20 元
PS 电吉它	180 元	15 元	PS 跳舞地毯	75 元	20 元	GB 薄光源机	400 元	20 元

本店由于工作繁忙，大部分信件未回请玩友们见谅。信件如需回复，请附上回邮信封及邮票。

本店 GB 卡大部分均有编号，邮购玩家若有不便，在邮购时写清编号即可，以下目录将小游戏（如：俄罗斯，坦克之类）均省略为等。

GB 合卡：（役满，坦克，玛利医生，俄罗斯一类的小游戏或重复的游戏省略为"等"）

类型	编号	所含游戏	价格
7 合 1	(JPS-016)	魂斗罗 6, 邦尼兔, 冒险岛 2, 大坦克, 炸弹杰克, 打击方块, 仓库番.	28
11 合 1	(A25)	吞食天地(中文), 口袋绿, 恶魔城, 魔法阵, 大战略, 骑士物语, 樱桃小丸子, 等.	63
33 合 1	(LY9934)	真人快打(彩), 恐龙金钢, 青蛙过街(彩), 挖金, 炸弹杰克, 智慧球, 仔熊物语, 企鹅, 宝石传说, 宇宙战机, 等	73.
28 合 1	(LY9935)	黑衣人(彩)恐龙猎人(彩), 青蛙过街, 蜈蚣大战, 米老鼠 3, NBA 蓝球, 迷魂车, 杜先生, 宇宙战机. 等.	73
6 合 1	(6GK-001)	太空战士 4(中文), 玛利 3(彩), 皮卡丘(彩), 第二次(中文), 三国中文, 口袋青,	85.
28 合 1	(JK-826)	忍者龙剑传, 花式撞球, 玛利, 上海, 坦克, 仓库番, 雷霆战机, 水管, 等.	28
14 合 1	(012)	第二次中文, 吞食天地中文, 三国中文, 口袋青, 口袋超人, 口袋恋爱, 超级大事件, 打蟑螂, 机器人外传, 迷你四驱, 金太郎, 除虫大战, 迷你猪, 打地鼠.	83
12 合 1	(TD-12)	斩红郎, 96 格斗, 金钢战士 3, 超级玛利, 打砖块, 南北拳, 金钢战士, 等.	48
17 合 1	(GB-17)	玛利 4, 96 格斗, 幽白 4, 米老鼠, 95 格斗, 幽白 2 等	48
7 合 1	(LY9907)	第二次中文, 吞食中文, 三国中文, 太空战士, 沙特传说, 创世纪外传, 鬼神降临.	78
30 合 1	(LY9933)	昆虫危机(彩), 傻大猫(彩), 青蛙过街, 蜈蚣大战, 米老鼠 3, 恶魔城, 小精灵, 等.	73
14 合 1	(14VT205)	饿狼 3, 吞食天地, 小叮当赛车, 机器人大战, 音速 5, 腊笔小新 4, 俄罗斯, 等	48
8 合 1	(AG811)	朱罗纪 3(中文), 98 足球, 音速 5, 卡拉村, 疯狂泰山, 克星兄弟, 爆破俄罗斯, 蓝精灵.	75
13 合 1	(6B74A)	RB 饿狼, 96 格斗, 沙漠风爆, 菲力猫, 赌王, 篮球, 自由搏击, 米奇, 撞球. 玛利医生, 等.	45
25 合 1	(25DB010)	RB 饿狼, 96 格斗, 98 世界杯, 小叮当, 星舰迷航记, 泡泡龙 3, 音速 5, 98 海战, 虎鸽, 蓝精灵, 等	58
9 合 1	(AG901)	96 格斗王, 洛克人 I, II, III, V, 玛利 4, 玛利 1, 水管玛利.	44
10 合 1	(AG1002)	口袋妖怪, 恐龙蛋, 疯狂赛车, 柯楠, 太空战士 3, 信长野望, 鬼马小精灵, 米奇, 玛利医生, 五子棋,	65
6 合 1	(AG603)	蜡笔小新, 忍龟 3, 叮当 2, 冒险岛, 米老鼠.	38
11 合 1	(018)	宠物鸡, 口袋妖怪, 第二次, 大金钢 2, 风来西林, 阿沙雷 5, 隐忍 5, 玛利, 除妖, 信长, 玛利 4.	95
8 合 1	(AG802)	玛利 6, 迷你四驱 II, 三国中文, 女神转生, 太空战士, 信长野望, 大战略, 隐忍.	80
8 合 1	(AG806)	街霸, 魂斗罗, 泡泡龙, 叮当, 智慧方块, 超级坦克, 役满, 仓库番.	34
5 合 1	(AG503)	快打旋风, 七龙珠, 中国功夫, 恶魔城, SD 战国传.	34
8 合 1	(AG812)	RB 饿狼, 魂斗罗, 飞龙拳, 魁男塾, 玛利. 等.	38
5 合 1	(AG502)	恶魔城 3, 五右卫门, 三国中文, 创世纪, 沙特传说.	68
5 合 1	(AG505)	98 足球, 忍者龟, 魂斗罗, 疯狂泰山 2, 鬼马小精灵.	34
17 合 1	(GB001)	96 格斗王, 大金钢 4, 玛利 4, 玛利 6, 俄罗斯. 等	38
9 合 1	(9C)	超级装甲奇兵, 口袋怪物, 风来西林, 宠物鸡, 洛克人 5, 95 格斗王, 三国中文, 太空战士 3, 四驱车,	95
16 合 1	(TD16)	玛利 4. 米老鼠, 玛利蛋, 扑克, 网球, 弹珠, 役满, 玛利医生. 等	34
6 合 1	(6A01)	97 足球, 狮子王, 杀手学堂, 木偶奇遇记, 蓝精灵, 虎鸽, 等	48
56 合 1	(AG008)	玛利, 魂斗罗, 蜡笔, 玛利医生, 仓库番, 射击方块, 阿弥陀, 等	32
6 合 1	(JK-019)	宠物鸡, 口袋怪物, 太空战士 3, 女神转生 2, 圣剑传说, 三国中文.	85
13 合 1	(DY05)	桃太郎电铁, 洛克人 5, RB 饿狼, 魂斗罗, 泡泡龙 3, 地球保为战, F1 小子, 股子转盘, 等	45
10 合 1	(JK-045)	96 格斗王, 大贝兽, 怪兽大竞走, 大战略, 头文字 D, 阿佛列鸡, 牧场物语, 等	83
50 合 1	(D004)	能量战士(彩), 恐龙猎人(彩), 傻大猫(彩), 蜈蚣大战(彩), 青蛙历险, 等	73
12 合 1	(BJ5011)	RB 饿狼, 炸弹俄罗斯, 恶魔城, 兰宝基尼赛车, 泡泡龙 3, 蜡笔小新, 热血足球, 玛利天地, 雀四郎, 等	38
11 合 1	(6B74C)	RB 恶狼, 洛克人`5, 冒险岛 3, 蜡笔小新, 美少女战士, KONAMI 篮球, 唐老鸭 2, 小叮当 2, 赛车英雄, 四川省, 方块.	43
16 合 1	(S16)	斗神传, 95 格斗, 幽白 4, 龙珠 Z, 蜡笔小新, 玛利兄弟, 俄罗斯. 等	42
30 合 1	(AG003)	樱桃小丸子, 激龟 3, 蜡笔小新 5, 俄罗斯, 网球, 玛利医生, 等	33
10 合 1	(A37)	96 格斗, 双截龙, 1, 2, 3, 洛克人 1, 2, 3, 魂斗罗, 1. 2. 热血硬派.	42
48 合 1	(GA006)	蓝精灵, 腊笔小新, 美少女战士, 俄罗斯, 太空侵略者, 撞砖. 等.	34
5 合 1	(5A01)	真人快打 3, 97 足球, 风中奇缘, 木偶奇遇记, 阿拉丁.	43
40 合 1	(GA005)	幽白, 元祖快杰, 米老鼠, 滚动方块, 黑白棋, 撞砖, 俄罗斯, 役满. 等	34
18 和 1	(JPS-019)	冒险岛 2, 双截龙, 魂斗罗, 雪人兄弟, 忍者龟, 热血硬派, 热血高校躲避球, 忍者龙剑, 碎石战士, 名星篮球, 雀四郎.	43
29 合 1	(DC-071)	大盗五佑卫门(彩), 大占略 II(彩), 口袋黄, 96 格斗, 首都高(彩)上海(彩), 名侦探柯楠 II, 太空战士中文, 三国中文, 吞食天地 3, 第二次中文, 火战车, 隐忍传说, 神剑无敌, 雷光战士, 阿沙雷, 圣剑传说, 音速 5, 冒险岛, 忍者龟, 泡泡龙 3, 雪人兄弟, 青蛙过街(彩)唐老鸭, 小精灵, 等	143
25 合 1	(PT-073)	大贝兽物语 II, 口袋黄, 99NBA, 麻将王, 98 格斗学员, 96 格斗王, 轰炸人, 兔宝宝. 98 赛车, 小叮当 DX10, 玛利, 小精灵, 俄罗斯, 挖金等	143
24 合 1	(A40)	游戏王(彩), 决战音乐 DT, 保龄球(彩)音速小子, 名侦探柯楠, 雪人兄弟, 彩色撞砖, 玛利, 打砖, 等	98
12 合 1	(12E)	第二次中文, 口袋怪兽(红), 魔法阵 2, 大战略, 第一次机器人, 信长野望, 太空战士 6, 暴龙世界, 役满, 方块. 等	70
9 合 1	(A21)	口袋黄, 96 格斗, 音速 5, 雀四朗, 绝对无敌, 玛利医生. 等	68
16 合 1	(A1601)	心跳回忆(彩), 口袋妖怪 6(彩), 口袋红, 绿, 青, 黄, 口袋恋爱, 口袋医生, 口袋妖怪物语, 口袋全集.	160
6 合 1	(A23)	口袋黄, 太空战士 4, 魂斗罗, 玛利 6, 冒险岛 2, 忍者龟.	68
12 合 1	(A1201)	勇者斗恶龙(彩), 破坏玛利(彩)赛尔达传说(彩), 口袋怪兽全集(彩), 海贼王(彩)海陆空大战(彩)首都高. 等	160
10 合 1	(AG1001)	三国英雄, 96 格斗, 鬼太郎, 大富翁, 疯狂赛车, 创世纪外传, 役满, 等	129
12 合 1	(12ZH)	吞食天地 II(中)三国中文, 第二次中文, 98 足球, 太空战士 3, 大战略, 仓库番, 等	83
11 合 1	(DQ002)	彩卡勇者斗恶龙, 俄罗斯方块忍者龟, 雪人兄弟, 保龄球(彩), 玛利 6, 恶魔城, 仓库番, 等	86
32 合 1	(JPS006)	96 格斗王, 双截龙, 天使之翼, 小叮当, 音速 5, 冒险岛 II, 蓝精灵, 魂斗罗, 企鹅推蛋, 仔熊物语, 仓库番, 打地鼠, 平安京怪兽, 玛利医生. 等	43
12 合 1	(A1202)	勇者斗恶龙(彩)怪兽战士(彩), 天使海贼王(彩), 罗德岛, 口袋怪兽青, 红, 口袋手册, 牧场物语, 等	160
32 合 1	(DC-065)	口袋红, 绿, 青, 黄, 96 格斗, 格斗学员, 太空战士 4 中文, 第二次(中), 三国中, 吞食(中), 圣剑传说, 信长, 幽白 4, 灌篮高手, 柯楠, 小叮当 DX10, 音速 5, 棒球, 小新, 樱桃小丸子, 役满. 等	143
15 合 1	(BJ1010))	勇者斗恶龙, 坏玛利 II, 怪兽战士(彩), 女神转生(彩)赛尔达(彩)口袋全集(彩), 海路空大战, 等	160
20 合 1	(JPS-008)	洛克人 I, II, III, IV, V, 泡泡龙 3, 役满, 玛利网球, 玛利医生, 智慧方块, 等	43
120 合 1	(JK-059B)	RB 饿狼, 96 格斗, 朱罗记 II, NBA 双截龙 3, 格斗快打, 汤尼兔, 世界足球, 等	43
26 合 1	(JPS-009)	96 格斗. 朱罗记 3. 泡泡龙 3, 激龟 3, 玛利 4, 彩虹岛, 双截龙, 兔宝宝, 菲力猫, 玛利医生, 太空侵略者, 等	43
19 合 1	(JPS-001)	96 格斗. RB 饿狼, 花木兰, 樱桃小丸子, 魂斗罗 6. 绝对无敌, 越野机车, 大富毫, 等	55
30 合 1	(DC-068)	赛尔达, 口袋黄, 炸弹人彩色, 蚂蚁兵, 古文探险, 傻大猫, 98 极速快车, 青蛙过街, 天使之翼, 恶魔城, 幽白, 洛克人 2 忍龟, 雪人, 玛利, 米老鼠, 俄罗斯, 等	143
52 合 1	(DY52)	虎鸽, 忍鬼 3 代, 玛利医生, 米奇老鼠, 超级玛利, 企鹅方块, 仓库番, 撞砖, 等	30
16 和 1	(JK-015)	吞食天地, 破坏玛利, 天使之翼, 幽白, 灌篮高手, 美少女战士 R, 腊笔小新 4, 三国中文, 热血硬派, 达菲鸭, SD 战国 3, 魔法骑士 2, SD 物语, 女神转生外传, 雷光战士, 时空霸者	83
15 合 1	(004)	大金钢, 95 格斗王, 第一次机器人, 密宝传说, 雷光战士 2, 斗人魔竟传, SD 战国 2, 银河战士 2, 鬼神降临, 王国物语, 阿沙雷 3, 家庭战争, 圣斗士, 鬼忍降魔, 沙特传说	83

广 告

北京腾达游戏【邮购价目】

阎关族们的挚友!

10 合 1	(JK－045)	96 格斗, 大贝兽, 怪兽大竞走, 月面之战, 头文字 D, 阿佛列鸡, 牧场物语, 大战略, 口袋收藏品, 98 海战,	43
10 合 1	(JK－001)	斩红郎, 96 格斗, 饿狼 II, 快打旋风 II, 世界英雄 II, 幽白 4, 忍者神龟 3, 蜡笔小新 4, 音速 5, 美少女战士 R.	38
8 合 1	(AG803)	96 格斗王, 虎鸽, 忍者龙剑传, 玛利, 碎石战士, 南北拳, 98 坦克, 俄罗斯	37
12 合 1	(M3201)	勇者斗恶龙, 三国中文, 第二次中文, 吞食天地中文, 太空战士 3, 隐忍 5, 女神转生 II, 信长野望．魔界塔士, 创世纪外转, 妖精物语, 机器恐龙,	115
12 合 1	(003)	大战略, 月面之战, 口袋绿, 风来西林, 四驱, 吞食天地, 鬼太郎, 三国中文, 希望之剑, 勇者传说, 创世纪外传, 领土模拟战	85
11 合 1	(AG1101)	太空战士 4 中文, 吞食天地中文, 三国中文．柯楠 2, 大战略, 第二次, 信长, 鬼神降临, 魔界塔士, 三国英雄, 柯楠．	129
11 合 1	(11VT112)	96 格斗, 大金钢 3, 机器人大战, 役满, 俄罗斯, 锄大 D, 仓库番, 逃狱金钢, 玛利, 医生, 等	48
8 合 1	(6B75A)	RB 饿狼, 音速 5, 热血系列, 高校躲避球．	48
12 合 1	(12RPG)	第二次, 吞食天地, 七龙珠, 大战略, 格斗中国人 3, 玛利, 俄罗斯, 等	62
8 合 1	(AG805)	96 格斗王, 热血高校, 热血硬派, 热血足球, 网球, 花式撞球, 玛利医生, 扫海艇,	43
8 合 1	(A39)	96 格斗, 98 足球, 洛克人 3, 轰炸队, 雪人兄弟, 口袋彩色龙, 青蛙勇士, 98 极速赛车,	43
11 合 1	(11BM03)	RB 饿狼, 街霸 2, 幽白 4, 飞龙拳, 忍者龟 3, 美少女战士, 冒险岛, 蓝精灵, 围棋, 坦克大战, 米老鼠．	43
11 合 1	(A36)	RB 饿狼, 96 格斗, 朱罗纪, NBA 篮球, 兔宝宝, 热血足球, 双截龙, 智慧方块, 打砖块, 等	43
29 合 1	(A007)	恐龙猎人(彩), 炸弹人(彩), 大战略(彩), 首都高(彩), 青蛙过街(彩), 坦克大战, 仓库番, 扫海艇, 水管工人, 等．	83
15 合 1	(QQ902)	98 世界杯, 96 格斗, 音速 5, 洛克人 3, 金钢战士 2, 忍者龟, 泡泡龙, 玛利, 街头格斗, 蜘蛛人, 电梯大战, 俄罗斯, 等	43
9 合 1	(A38)	96 格斗王, 95 格斗王, RB 饿狼, 龙珠(悟空飞翔传), 冒险岛, 玛利医生, 等	43
14 合 1	(JPS－029)	96 格斗王, 魂斗罗 2, 忍者乱太郎, 江户大百科, 伍佑卫门, 樱桃小丸子, 门球, 猴子大冒险, 等	43
12 合 1	(6B74B)	RB 饿狼, 炸弹俄罗斯, 恶魔城, 兰宝基尼车, 泡泡龙, 蜡笔小新, 热血足球, 玛利, 雀四郎,	43
5 合 1	(AG506)	98FIFA, 克星兄弟, 天使老人, 小叮当, 蓝精灵,	43
全彩卡			
37 合 1	(EL9939)	心跳回忆 II, 音乐节拍, 皮卡丘, 坏玛利, 小叮当赛车, 大富翁, 首都高, 青哇过河．锄大 D, 撞砖, 玛利医生, 仓库番, 逃狱金钢, 拼图,	150
32 合 1	(BJ5008)	RB 饿狼, 98FIFA, 炸蛋人 2, 小叮当赛车, 冒险岛 II, 超级玛利, 玛利医生, 等	43
13 合 1	(JPS－012)	口袋红, 绿, 青, 黄, 口袋大富翁(彩), 口袋恋爱 II, 口袋收藏品, 口袋英雄骑士(彩), 勇者斗恶龙(彩), 太空战士 4, 第二次中文, 朱罗纪中文, 天外魔境．	143
25 合 1	(024)	神龙传 2, 米老鼠, 泡泡龙, 兔宝宝, 异形, 银河物士, 顽皮熊, 新西洋棋, 叮当, 等	33
8 合 1	(013)	热血体育系列, 热血硬派．	28
22 合 1	(043)	金钢战士 3, 魂斗罗 6, 闪电坦克, 西班牙摩托车, 扑克小子, 俄罗斯, 等	28
37 合 1	(JK－063)	格斗学园, 大战略, 小叮当, 时空冒险, 破坏玛利, 口袋黄, 96 格斗, 三国中文, 洛克人, 美少女战士 R, 幽白 4, 剑勇传说, 门球, 轰炸人, 音速 5, 咸蛋超人, 妖精物语, 热血足球, 双截龙, 雪人兄弟, 俄罗斯, 扑克, 撞砖, 等	143
37 合 1	(034)	米老鼠, 泡泡龙, 撞球, 玛利．役满, 方块, 玛利医生, 企鹅大战, 等	28
18 合 1	(A1801)	第二次中文, 太空战士中文, 三国中文, 玛利, 明星篮球, 方块, 空手道, 坦克, 网球, 等	76
27 合 1	(026)	美少女战士 R, 小叮当, 役满, 俄罗斯, 扑克, 撞砖．等	28
12 合 1	(JPS－011)	勇者斗恶龙(彩), 破坏玛利(彩)大战略 II(彩)大富翁(彩), 英雄骑士(彩), 口袋黄, 机器人中文, 三国中文, 太空 4, 音速 5, 泡泡龙, 玛利 4.	135
11 合 1	(JPS－023)	96 格斗, 95 格斗, 饿狼 RB, 四驱小子, 乱马 1/2, 超级玛利, 俄罗斯, 等	43
25 合 1	(022)	灌篮高手, 蜡笔小新, 超级坦克, 保龄球, 扑克, 越野机车．等	28
9 合 1	(BM0239)	太空战士 4 中文, 三国中文, 天外魔境, 超魔神信长, 大战略, 太空统治者中文, 天外来客, 乱世英雄中文	70
7 合 1	(TA7001)	女神转生 II, 三国中文, 玛利医生, 炸弹人, 玛利网球, 俄罗斯．坦克	73
32 合 1	(040)	飞龙拳外传, 蜡笔小新 4 魂斗罗 2, 俄罗斯, 坦克, 对对碰, 轰炸人, 等	28
17 合 1	(006)	神龙传 2, 米老鼠, 泡泡龙, 兔宝宝, 异形, 银河武士, 顽皮熊, 新西洋棋, 叮当, 武装重地, 老鼠过街, KO 拳击, 夜行鸭, 菲力猫, 美人鱼, 星际旅行, 杰克逊．	38
45 合 1	(044)	冒险岛 II. 玛利 6. 魂斗罗 2, 俄罗斯, 坦克, 对对碰, 轰炸人, 等	28
6 合 1	(JPS－015)	音速小子, 热血足球, 俄罗斯, 玛利医生, 解迷小子, 企鹅．	28
35 合 1	(031)	射击泡泡龙, 忍者龟, 最后忍道, 魔鬼汽泡, 世界保龄球, 智慧方块, 玛利医生等	28
12 合 1	(019)	音速 5, 樱桃小丸子, 超音速战士, 音速撞砖, 美少女, 音速火战车, 音速方块, 等	28
24 合 1	(039)	幽白, 蜡笔小新, 上海, 撞砖, 方块, 踩地雷, 等	28
15 合 1	(JPS－028)	96 格斗, 幽白 3, 忍者龟, 超级魂斗罗, 魔鬼终截者, 法拉力, , 泡泡龙, 智慧篮球, 坦克．	43
12 合 1	(001)	破坏玛利, 1, 2, 超级玛利, 1, 2, 超级玛利合集, 1, 2, 玛利 6, 玛利医生, 大金钢, 96 格斗, 俄罗斯	83
40 合 1	(041)	剑勇传说, , 米老鼠, 超级玛利, 俄罗斯, 役满, 玛利医生, 仓库番．	28
11 合 1	(016)	第二次中文, 口袋红, 三国中文, 女神转生, 玛利医生, 智慧方块, 役满, 仓库番, 打砖块, 网球, 矿王	78
18 合 1	(JPA－025)	96 格斗, 新口袋轰炸人, 音速五, 四驱, 泡泡龙 3, 玛利 6, 网球, 玛利医生, 俄罗斯, 撞砖等	43
38 合 1	(035)	玛利 6, 超级魂斗罗, 泡泡龙, 纸牌风云, 俄罗斯, 坦克, 太空侵略者, 超级玛利 2, 战斗英雄等	28
26 合 1	(025)	樱桃小丸子, 忍者龟, 花式撞球, 雀四郎, F1 四驱, 玛利, 美少女, 等	28
36 合 1	(032)	超斗士激传, 魂斗罗 2, 网球, 保龄球, 米老鼠, 坦克, 超人快打, 等	28
28 合 1	(027)	龙珠, 魂斗罗, 太空侵略者, 矿王, 方块, 快速玛利．等	34
52 合 1	(BJ5006)	RB 饿狼, 98FIFA, 桃太郎, 忍龟, 蝙蝠侠, 米老鼠, 超级玛利, 滚动方块, 解迷小子, 仓库番, 网球, 平安京, 龙战士, 役满, 方块, 宝石传说, 空手道等	38
8 合 1	(BM115B)	RB 饿狼, 96 格斗王, 街霸 2, 桃子, 玛利 6, 魂斗罗, 雀四郎, 米老鼠．	43
14 合 1	(036)	大金钢, 第二次, 金货玛利, 玛利 5, J 联盟 95, 三国中文, 圣剑传说, 隐忍, 吞食天地, 魔法阵, 女神转生外传, 大战略, 复活邪神, 信长,	83
28 合 1	(TD－28)	口袋红, 绿, 青, 黄, 昆虫危机(彩)首都赛车(彩), 坦克, 俄罗斯, 网球, 电单车, 等	85
19 合 1	(19VT8003)	太空战士 4 中文, 口袋黄, 首都赛车, 超级玛利．役满, 麻将, 玛利医生, 俄罗斯, 智慧方块, 打砖, 坦克, 米老鼠, 雷廷战机, 空手道, 仓库番．	85
15 合 1	(15VT8002)	赛尔达传说, 大金钢 4, 首都高, 上海, 企鹅, 炸弹杰克, 智慧弹珠, 扫海艇, 越野单车, 宝石传说, 太空侵略者．等	80
17 合 1	(JPS－007)	96 格斗, 热血系列, 役满, 俄罗斯, 等	43
2 合 1	(BJ5016)	第二次中文, 三国中文．	43
4 合 1	(A4001)	第二次中文, 太空战士中文, 吞食天地, 三国中文,	68
10 合 1	(014)	口袋红, 风来西林, 第二次, 洛克人 V. 96 格斗, 圣剑传说, 太空战士 3, 赛尔达传说, 三国中文, 魔法骑士 II,	85
32 合 1	(BJ5008)	RB 饿狼, 98FIFA, 炸弹人, 小叮当, 冒险岛, 超级玛利, 玛利医生, 太空防为战, 役满, 四驱, 龙战士, 等	34

以上合卡邮费每盘 6 元．两盘 8 元以此类推．

原版游戏软件(单价:元)

SS														
	东京番外地	50	欢乐世界	60	光带赛车	45	胜利足球	60	终结者	60	恶神传	60	列岛震撼	30
	VR 战士 1 完美版	20	喜欢你	60	电脑战机	60	猫侦探	60	3D 火凤凰	60	春风战队	75	钻石传说	30
	梦幻之星合集	480	魔幻部队Ⅳ	60	百物语	65	VR 对格斗	45	空牙外传	60	终结者	60	PUYOPUYO	70
	湾岸赛车Ⅱ特别版	410	VR 枪手 I	65	月影摇篮	75	网球	60	紫炎龙	60	真说梦见馆	30	SNK 赛马	150
	电脑天使	60	怪盗	60	台球Ⅲ	60	SEGA RALLY	50	可爱战斗机	60	大战略	30		

DC														
	三国 6	530	能量宝石	400	EGG	480	99 拳皇	480	首都高速赛车	470	AIR FORCE DELTA	时价	死亡之屋 2＋枪	时价
	SONIC	290	能量宝石中文原版攻略	70	摩纳哥Ⅱ	350	快打刑事Ⅱ	480	VR 战士Ⅲ	300	CLEMAX LANVERS	时价		
	蓝刺	400	神机世界	400	超能力大战 2012	400	街霸 ZEROⅢ	500	漫画英雄 VS. CAPCOM	400	FRAME BRIDE	时价		

N64																
															恶魔城	780
	碟中碟	670	长野冬奥会	590	麻烦制造者	610	卡丁车 Q64		口袋妖怪 64	690	水上电单车	440			大金刚赛车	600
	实况棒球	630	超能力大战 3D	650	大盗伍佑卫门	530	(送原装车模型)	590	玛利合集	660	皇牌空军	460			麻雀放浪记	610
	嗜喱方块	660	CHAME LEON	600	恐龙岛	560	玛利赛车	550	炎之电流	360	模拟城市 2000	640			皇家骑士团 64	790
	星际火狐	680	飞翔 64	480	J 计划Ⅱ	180	F1 方程	580	98 法兰西	780	萨尔达传说	780			超级机械人大战 64	780

北京腾达游戏 【邮购价目】

闯关族们的挚友！

GB单卡	价格	GB单卡	价格	GB单卡	价格	GB单卡	价格	GB单卡	价格	GB单卡	价格
大战略	24	超魔神英雄传	28	忍空	24	斩红郎	28	伍佑卫门	38	朱罗纪	24
上尉密令	22	沙漠风暴	24	太空战士（英）	38	新炸弹人	27	蝙蝠侠Ⅱ	24	阿拉丁	23
索尼克 6	26	街霸	24	炸弹人	26	美人鱼	22	98 海战	23	98FIFA	24
龙珠	26	玩具总动员	24	克星兄弟	24	蝙蝠侠	22	美国赛车	24	坏玛利	38
三国中文	25	七喜小子	23	昆虫博士	28	荣光足球	24	口袋红	26	腊笔小新	22
机器人中文	34	实况足球	26	玛利	26	天外魔境	28	国际象棋	22	F1 赛车	24
实况棒球	38	世界英雄	24	魂斗罗	23	饿狼传说Ⅱ	23	太空战士 4	34	狮子王	24
李小龙	22	洛克人 5	24	忍者龙剑传	23	动物园	36	怪鸭历险记	22	96 格斗	23
电车	26	菲乐猫	23	邦尼兔	24	R 型事	30	丛林王子	24	大金钢	24
吞食天地	26	口袋皮卡丘	35	机器战警	22	侍魂	24	头文字 D	36	光之继成者	35
口袋恋爱	26	机器猫	24	国盗物语	22	真实慌言	24	迷你机器人	26	SD 高达完结篇	35
名侦探柯楠	24	原始人	24	暴钓列传	28	篮球飞人	23	泡泡龙	27	柯南Ⅱ	24
忍龟	23	冒险岛	25	97 格斗王	67	幽白	24	兔宝宝	22	四驱小子	24
风来西林	26	天使之翼	26	口袋青	26	双截龙	22	亚历	25		
牧场物语	25	异形	22	海战	23	大贝兽	26	未来战士	22		
95 格斗王	23	索尼克 5	24	猫和老鼠	22	蚯蚓战士	24	X 超人	26		

GB 彩色单卡

								音乐节拍	45	老鼠王	43	机器猫	45
拉力赛车（震动）	91	格斗王	45	昆虫危机	40	老虎机 II	60	甲子园	55	实况足球 II	55	女神转生Ⅱ	45
孤岛冒险	53	血腥咆哮	40	人猿泰山	63	荒野大镖客	43	学级王	60	丛林王子	35	恶魔城	24
杰克龙	42	大金钢	45	R 型事	55	心跳 I	67	花木兰	25	洛克人 8	30	三国 2	55
泡泡龙 4	50	巴比娃娃	48	罗德岛	40	黑衣人	43	美女与野兽	40	皮卡丘弹珠	45	四驱车Ⅲ	55
兔宝宝 3	42	游戏王 II	95	天使	45	动物园 3	75	口袋 6	43	口袋斗技场	35	魔法战士	58
皮卡丘弹珠（震动）	91	大贝兽 II	45	太阳方块	45	牧场物语 II	65	炸弹人	45	赛尔达	45	魔导物语	55
勇者斗恶 龙	51	真人快打	40	坡坏玛利 II	55	心跳 II	68	影舞者	46	信长	45	次世代陀螺大战	55

以上 GB 单卡和 GB 彩色单卡均免邮费

动画片

- 吸血姬美夕（2CD）
- 青空少女队（2CD）
- 浪客剑心追忆篇（3CD）
- 天地无用．剧场版（2CD）
- 圣子到（12CD）
- 电影少女（3CD）
- 魔装机神（4CD）
- 浪客剑心剧场版（2CD）
- 学校幽灵（6CD）
- 寒羽良（6CD）
- 超魔神英雄传（4CD）
- 圣斗士（1CD）
- 街头霸王（2CD）
- 侍魂（1CD）
- 寒羽良 1999（2CD）
- 他和她的事情（8CD）
- 魔法骑士．特别版（2CD）
- 银河英雄传说．剧场版
- 银河英雄传说白银之谷（2CD）
- 银河英雄传说朝之梦（2CD）
- 银河英雄传说污名（2CD）
- 伤感涂鸦（1CD）
- EVE（2CD）
- 幽游白书剧场版（2CD）
- 怪兽战争（1CD）
- 幽灵公主（2CD）
- 真三一万能侠（7CD）
- 圣魔战记（1CD）
- 攻克机动队（2CD）
- 地狱先生（1CD）
- 饿沙罗鬼（3CD）
- 暴炎（2CD）
- G.T.O.（1CD）
- 高达 F91（2CD）
- 高达马沙反击（2CD）
- 高达 0080（3CD）
- 魔剑美神（2CD）
- 冒险少女（2CD）
- 伏魔三剑侠（2CD）
- 天空之城（2CD）
- 罗德岛（6CD）
- 火魅子传（2CD）
- 橙路剧场版（1CD）
- 青之 6 号 1.2.3（3CD）
- 樱花大战（2CD）
- 高达 0083（5CD）
- 光明战士（2CD）
- 王立宇宙军（2CD）
- GS 美神（1CD）
- 再见莹火虫（2CD）
- 世界末日（2CD）
- 五星物语（1CD）
- 剑风传奇（1CD）
- 剑风传奇（13CD）
- 恋爱后补生（1CD）
- 游戏王（2CD）
- 3X3 只眼（3CD）
- 3X3 只眼（4CD）
- 高达 08MS 小队（6CD）
- 高达 W（17CD）
- 高达 08MS 小队完美版（1CD）
- DNA（5CD）
- 我的爱神（3CD）
- 新 IQ 博士（2CD）
- 孔雀王（3CD）
- 风魔小次郎（3CD）
- V 高达（17CD）
- 铃音（5CD）
- 超时空要塞 II（3CD）
- 力古斯托宇宙战记（6CD）
- ∀高达（7CD）
- 一千年女王（2CD）
- 秀斗魔导士（3CD）
- 高达 Z（17CD）
- 来访者（3CD）
- 特搜机动队（3CD）
- 勇者斗恶龙（10CD）
- EAT－MAN（6CD）
- 高达 0079（6CD）
- 魔术师．奥梵（4CD）
- 高达 0079 剧场合集（9CD）
- SD 高达（2CD）
- 猫眼三姐妹（4CD）
- 牛仔爵士乐（5CD）
- 圣战士（3CD）
- 变形战士凯普（1CD）
- 极克之翼（1CD）
- 碧奇魂（1CD）
- 超人学园（2CD）
- 新罗德岛（9CD）
- 城市猎人 OVA（7CD）
- 星方武侠（6CD）
- 高达 ZZ（16CD）
- 金星战纪（2CD）
- H2 棒球小子（22CD）
- 橙路 TV 版（24CD）
- 饿狼传说（4CD）
- 雷朋三士（2CD）
- 幻影城（1CD）
- 魔法提琴手（1CD）
- 杀人课（2CD）
- 98 格斗王超绝斗技（3CD）
- 北斗之拳（2CD）
- 星界之文章（1CD）
- 猛鬼校园（6CD）
- 风之名（2CD）
- 琥珀之追忆（1CD）
- 亚基拉（2CD）
- 美少女战士（1CD）
- 时空旅人（2CD）
- 再生侠（1CD）
- 宇宙小海贼（2CD）
- 魔法少女．加加马（2CD）
- 光之翼（3CD）
- 斗神传（3CD）
- 魔女宅急便（2CD）
- 重战机（2CD）
- 电脑型事 808（3CD）
- 龙之天堂（1CD）
- 烈炎（2CD）
- 童梦（2CD）
- 高达 W 无尽的华尔兹（2CD）
- 烙印战士（5CD）
- X 高达（17CD）
- 新世纪 EVA（13CD）
- 新世纪 EVA 剧场版（4CD）
- 枪神（3CD）
- 清涩宝贝（6CD）
- 幽游白书 TV（24CD）
- 浪客剑心 TV 版（10CD）
- 尾崎男（1CD）
- 逮捕令（1CD）
- 心跳 2（1CD）
- 柯南剧场版 3（2CD）
- 少女革命（3CD）
- 七都市物语（1CD）
- 兽兵卫（3CD）
- 十兵卫（1CD）
- 名人（2CD）
- 哥布拉（2CD）
- 太空战士 8CG 精选（1CD）
- 不思议游戏 TV 版（10CD）
- 头文字 D（9CD）
- 金田一少年（13CD）
- 破邪大星（3CD）
- 封神演义（2CD）
- 柯南之黑暗女子（2CD）
- 艾迪龙大结局（7CD）
- 万能文化猫娘（6CD）
- G 高达（17CD）
- 魔术都师·奥梵（9CD）

以上动画每张 10 元，邮费每套 8 元，两套 11 元，以此类推

音乐 CD

异度装甲（2CD）	魔法骑士	樱大战Ⅱ	电影少女	机动战舰	金田一少年	太空堡垒 7	浪客剑心	橙路
不思议游戏	新世纪 EVA	万能文化猫娘	罗德岛	宫崎骏音乐精选	七龙珠	幽灵公主	超时空 PLUS	高达 W 音乐
柯南（2CD）	樱大战 I	城市猎人	X 战记	神密世界	乱马 1/2	逮捕令	高达 08MS 小队	幽游白书

以上音乐 CD 均为 10 元／张

日剧

一吻定情（6CD）	东京大学物语（10CD）	爱情白皮书（11CD）	恋爱季节（12CD）	星之金币（12CD）	恶女（11CD）
东京爱情故事（11CD）	失乐园（13CD）	未成年（11CD）	东京仙侣奇缘（11CD）	同一屋沿下（13CD）	天使的工作（12CD）

另：超任带节目一级软盘每张 2 元，30 张起邮，邮费 15 元。

游戏机配件类

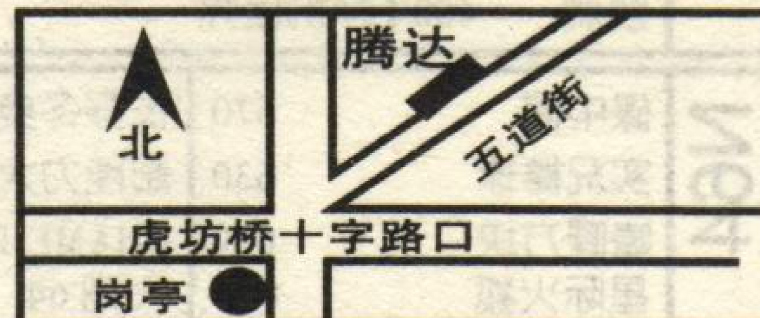
种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费	种类	价格	邮费
PS 记忆卡全 IC	25、35、60、80（组） 80、140（原）	8 元	PS 普通手柄（原）	60 元	8 元	MD 6 键手柄	10 元	8 元	PS 中文金手指卡	27 元	8 元
			PS、SS 双用大摇杆（原）	135 元	10 元	PS、SS、N64、DC 通用制转	135 元	8 元	MD 视频盒	15 元	8 元
厚对厚对打线	15 元	8 元	PS 格斗振动手柄	100 元	8 元	方向盘 PS、SS、N64	250 元	20 元	RF 线	10 元	8 元
厚对薄，薄对薄	15 元	8 元	PS、SS 金手指大全（64 开）	35 元	免邮费	方向盘（振）PS、SS、N64	280 元	20 元	N64 记忆卡	80 元	8 元
放大镜（薄）（厚）	20 元	8 元	PS 格斗记忆手柄	70 元	8 元	PS 鼠标	45 元	8 元	N64 振动器	120 元	10 元
GB 摇杆（薄）（厚）	10 元	8 元	PS 格斗手柄	35 元	8 元	PS 分插	120 元	15 元	N64 透明手柄	180 元	10 元
GB 电源（薄）（厚）	15 元	8 元	SS、PS 双用振动枪	60 元	8 元	PS 组装手柄（振动）	70 元	8 元	SS 制转	60 元	8 元
SS 飞行大摇杆（原）	155 元	5 元	PS 振动脚踏板（枪）	30 元	8 元	PS 记忆卡 30 区	45 元	8 元	220～110 V 电源	20 元	8 元
SS 加速卡（原）	130 元	8 元	PS 枪（南梦宫原装）	230 元	10 元	PS 记忆卡 120 区	65 元	8 元	SS、PS、N64 三用大摇杆（原）	190 元	20 元
SS 手柄（原）透明	90 元	8 元	好日格斗手柄	25 元	8 元	DC 振动器	210 元	10 元			
SS 3D 手柄（原）	125 元	8 元	PS 组装手柄	13 元	8 元	DC 原装手柄	210 元	10 元			
SS 记忆手柄	100 元	8 元	PS VCD 解码器	230 元	20 元	PS 制转	38 元	8 元	SS、PS、N64 方向盘	260 元	20 元
PS 振动手柄（原）	120 元	10 元	DC 记忆卡	210 元	10 元	SS 组装手柄	15 元	8 元	HORI PS 摇杆（原装）	85 元	8 元

（批发）

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

电话：010－63153732　联系人：杨诺宾　邮编：100050

乘车路线：6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路 25 路虎坊桥站下车



成都火星电玩 日本游戏节目 VCD、CD 大集合

日本 VCD 卡通动画

名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数
非常偶像 KEY	2CD	魔剑美神(金)	2CD	吸血姬美夕	2CD	高达 MS08 小队(电影版)	1CD	南海奇皇	5CD
JOJO 奇妙冒险	3CD	阿尔斯兰(金)	4CD	统梦(金)	1CD	真三一万能侠	7CD	麻末之部屋	7CD
天地无用	8CD	相聚一刻(金)	1CD	侍魂 OVA(破天降魔之章)	1CD	银河英雄传说系列		火宵之月	2CD
新机动战记 W(剧场版)	1CD	新世纪福音战士(TV 版)	13CD	学校的幽灵	6CD	白银之谷	2CD	心跳回忆动画版	1CD
恋爱候补生	1CD	新世纪福音战士(剧场版)	2CD	剑风传奇	13CD	朝之歌、夜之梦	2CD	火魅子传	4CD
勇者斗恶龙	10CD	超魔神英雄传(金)	4CD	猫眼(金)	4CD	污名	2CD	日本卡通 MTV 精选 3	1CD
橙路(剧场版)(金)	2CD	浪客剑心(特别版)(金)	1CD	宇宙骑士 2(金)	3CD	魔术士(奥梵)	4CD	恋爱候补生	1CD
暗黑破坏神	3CD	罗德岛战记(金)	6CD	真女神转生	2CD	力古斯托宇宙战记	6CD	橙路(完结篇)	1CD
天空之城	2CD	浪客剑心	10CD	幽灵公主(中文版)	2CD	VISITOR(访问者)	3CD	能量宝石	1CD
DNA²	5CD	宫崎峻歌集 MTV 精选(金)	1CD	圣斗士星矢-海星篇(金)	5CD	EAT-MAN(食人)	6CD	烈火之炎	10CD
橙路	24CD	高达-新机动武斗传 G(金)	17CD	圣斗士-真红少年(金)	2CD	海贼王	1CD	八云立	1CD
97 城市猎人-天才犯罪教授(金)	2CD	高达-新机动战记 W	17CD	圣斗士-最终战士、圣斗士-黄金苹果(金)	2CD	魔装机神	6CD	侍魂 2	1CD
89 城市猎人-爱与宿命连发枪	2CD	高达 MS08 小队	6CD	高达 0079	9CD	浪客剑心追忆篇	4CD	兰色种子	6CD
百万美金阴谋、海滩城市之战	2CD	高达 0080	3CD	圣斗士-BTX(金)	9CD	宇宙海贼之莱茵的黄金	2CD	剑风传奇-铭印战士	13CD
城市猎人-便衣女刑警	2CD	高达 0083	5CD	金田少年事件薄(金)	11CD	光明战士-阿基拉	2CD	V高达	6CD
樱花大战(1-4)	2CD	高达 Z	17CD	卡通主题歌 MTV 精选(金)	1CD	魔法骑士特别版	2CD	幸运女神	4CD
万能文化猫娘	6CD	高达 ZZ	16CD	魔鬼天使战警	3CD	街霸 2(剧场版)	2CD	青涩宝贝	6CD
幽游白书(剧场版)	2CD	高达 X(金)	17CD	新世纪福音战士(完结篇)	2CD	大学物语	2CD	恶男杰特	9CD
电影少女	3CD	高达 F91	2CD	学园侦探团(金)	7CD	圣斗士·北欧篇(金)	9CD	GTO 动画版	4CD
X 战记	2CD	新机动战记 W(1-3)(金)	1CD	愿望之冀	3CD	圣水奇缘(金)	2CD	水晶国传说	2CD
梦幻街少女(金)	2CD	攻壳机动队	2CD	魔剑美神(秀逗魔道士 1-3)	3CD	绝爱	1CD	学校的幽灵	6CD
真孔雀王	2CD	绀碧之舰队(金)	2CD	听到涛声(金)	1CD	卡通主题歌 MTV 精选 2(金)	1CD	封神演义	4CD
圣子到 BOY	12CD	少女革命	3CD	太空战士 8 代 CG 动画(金)	1CD	东京巴比伦	1CD	枪神	13CD
新天地无用(金)	1CD	新罗德岛战记	9CD	青之六号	3CD	走向心灵(TO HEART)	1CD	幽游白书 TV 版	24CD
超时空要塞-可有记起爱	2CD	天空战记	3CD	五星物语	1CD	快杰蒸气探团	1CD	魔法阵都市	11CD
超时空要塞(加强版)	4CD	强殖装甲(金)	3CD	樱花之花组(金)	2CD	银河少女警察	1CD	课本没教的事	2CD
超时空要塞 2 代	3CD	口装怪物	15CD	鬼神童子 ZENK1(金)	1CD	LAIN	5CD	新吸血姬美夕 TV 版	12CD
超时空要塞歌集(金)	1CD	铁拳 2(金)	2CD	精灵使(金)	1CD	新世纪龙之子登场	6CD	地狱侦探团	9CD
超时空要塞 7	1CD	孔雀王 2	3CD	杀人课	2CD	99 城市猎人(剧场版)	2CD	逮捕	3CD
龙猫	2CD	头文字 D	9CD	彼男彼女的故事	9CD	地狱先生之神眉	1CD	阳光普照	1CD
青空少女队	2CD	浪客剑心(剧场版)	2CD	世界末日	2CD	名侦探柯南 连续两大杀人事件	2CD	特遣队	6CD
百变狸猫(金)	2CD	王立宇宙军	2CD	饿杀罗鬼	3CD	天地无用(剧场版)	2CD	记忆	2CD
美少女战士(金)	1CD	银河英雄传说(剧场版)、新的战争之序曲(金)	2CD	特搜机动队	3CD	星界之纹章	2CD	超时空要塞 D7 OVA 版	4CD
圣传之双城炎雷版(金)	2CD	攻壳机动队 M-66(剧场版)(金)	1CD	冒险少女娜汀亚	2CD	爆炎(剧场版)	2CD	十兵卫	1CD
我的爱神	3CD	魔法骑士 OVA 版(金)	3CD	GS 美神	1CD	琥珀之追击(剧场版)	1CD	独裁者	2CD
风之谷	2CD	新海底军舰(金)	2CD	银河英雄传全集(金)	55CD	风之名仗	2CD	钢铁神兵 BTX	7CD
3*3 只眼圣魔传说(二)	3CD	98 拳皇(攻略)(金)	1CD	不可思议的游戏(剧场版)	2CD	高达 0079-年中之战争	6CD	神秘世界	4CD
龙骑士战士(金)	6CD	高达之逆袭之夏亚	2CD	3*3 只眼(第一部)	4CD	破邪大星	3CD	钢铁新世纪	4CD

好消息:为回报广大玩家,元月 15 日前邮购者享受特价,VCD(无论金银碟)特价:8 元/张,音乐 CD:12 元/张。

日本卡通片歌曲(音乐)CD

所有音乐 CD 均为 12 元

编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称
GGG-001	超时空要塞 -实况演唱会	GGG-050	闪电霹雳车 SAGA /精选集	GA-012	MACROSS PLUS 原声带Ⅱ	GA-063	新机动战记 VOL.2	A&G-006	纯爱手杨 歌曲精华篇
GGG-002	超时空要塞 7ACOUSTIC FIRE	GGG-051	魔法骑士 OVA 原声集	GA-013	幽游白书歌唱精选集	GA-064	新世纪 EVANGELION VOL.1	A&G-007-010	太空战士
GGG-003	GHOST IN THE SHELL 攻壳机动队	GGG-052-053	新世纪 EVA-交响乐	GA-016	乱又 1/2 精选合集 VOL.1	GA-065	新世纪 EVANGELION VOL.2	A&G-012	纯爱手札
GGG-004	DRAGON BALL 七龙珠最强之道	GGG-054	超时空要塞 7 /OVA 原声集	GA-017	乱又 1/2 精选合集 VOL.2	GA-066	天地无用剧场版 IN LOVE	A&G-022	电玩音乐精选合辑
GGG-005	日本卡通主题歌集	GGG-055	超时空要塞 7'98 单曲精选	GA-019	魔法骑士 SONG-BOOK	GA-067	超时空要塞 TV 版主题歌 /插曲总动员	A&G--024	樱花大战之实况录音盘
GGG-006-008	银河英雄传说第三期	GGG-056	超时空要塞 7 /ENGLISH FIRE	GA-026	日本畅销卡通主题歌大全集 VOL.1	GA-068	96 年日本卡主题歌总动员 VOL.1	A&G-031	太空战士 7-重奏版
GGG-009-010	DRAFON BALL 2 龙珠	GGG-059-060	非常偶像 KEY /主题歌集	GA-027	日本畅销卡通主题歌大全集 VOL.2	GA-069	三只眼-圣魔传说Ⅱ	A&G-035	攻壳机动队 /PS 版原声集
GGG-012	新世纪 EVANGELION 特别纪念	GGG-063	梦幻游戏第二部音盘体系统 3	GA-028	天空战记主题歌精选集	GA-070	新机动战机 W VOL.4	A&G--037	樱花大战 2 /歌谣全集
GGG-014	魔法骑士歌唱精选集	GGG-065	偶像防卫队 /歌唱大集合	GA-029	古灵精怪(橙路)主题歌集	GA-071	新世纪 EVA VOL.3	GAME-007-009	太空战士
GGG-016	机动战舰原声集	GGG-066	98 日本卡通票选排行	GA-030	古灵精怪(橙路)单曲精选集	GA-072	96 卡通主题歌总动员 VOL.2	GAME-139-140	勇者斗恶龙Ⅵ
GGG-019	天空战记原声集	GGG-072	名侦探柯南 /主题歌集	GA-031	乱马 1/2DOCO 精选合辑	GA-073	96 卡通主题歌总动员 VOL.3	GAME-139-150	纯爱手 /札歌曲精华篇 2
GGG-020	天空战记原声集	GGG-073	天空战记	GA-032	乱又 1/2 音乐的铁人	GA-074	电视卡通主题歌精华总动员 3	SM-202	宫崎峻作品精华集
GGG-022	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG-074	魔法骑士 /OVA OVL.1	GA-033	幽游白书 SUPER COVERS	GA-077	鬼神童子歌唱精选集 1	SM-214	罗德岛战记 /吟游诗人之记忆
GGG-023	97 城市猎人主题歌集	GGG-077	幽游白书 /歌唱大 合	GA-037	MACROSS PLUS 原声带	GA-078	鬼神童子歌唱精选集 2	SM-275--277	超时空要塞
GGG-024	金田一少年之事件簿原声集	GGG-078	宫崎骏作口精华集 VOL.1	GA-038	不思议游戏单曲精选集	GA-080	三国志英雄的黎明原声合辑	SM-320	幽游白书 /交响乐曲精选
GGG-028	新世界 EVA 剧场版 DEATH 篇	GGG-079	宫崎骏作口精华集 VOL.2	GA-039	城市猎人精选合辑	GA-081	三国志长港的燃烧原声合辑	SM-365	心跳回忆
GGG-030	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG-081	新机动战记 /OVA 主题歌集	GA-041	机动警察精选合辑	GA-082	96 日本卡通主题歌总动员 4	SM-381	超时空要塞
GGG-031	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG-083	神剑闯江湖剧场版 /维新志士之镇魂歌	GA-042	城市猎人特别篇电影原声带	GA-083	无地无用 96 巡回演出	SM-397	灌篮高手 93-96 年主题歌集
GGG-032	新天地无地音乐篇 VOL.1	GGG-084	魔法少女 /歌唱大集合	GA-044	攻壳机动队电影原声带	GA-084	X 原声合辑	SM-389	幽游白书
GGG-033	天地无用剧场版	GGG-085	宫崎骏作品精华集 VOL	GA-045	魔法骑士 SONGBOOK2	GA-085	96 主题歌票选排行榜	SS-01	圣斗士星矢
GGG-037	97 女神事务所-单曲精选	GGG-086	异次元之世界 /音乐篇	GA-046	圣斗士星矢精选 合辑	GA-086	秀逗魔导士主题歌精选 1	SS-02	圣斗士星矢
GGG-038	97 卡通主题歌精选	GGG-089	98 年标选排行榜 VOL.2	GA-047	银河英雄传说精选合辑	GA-087	秀逗魔导士主题歌精选 2	SS-03	圣斗士星矢
GGG-038	97 卡通主题歌精选	GGG-090	少女革命 /绝对进化革命前夜	GA-048	罗德岛战记精选合辑	GA-088	新古灵精怪映像纪念专辑	SS-04	圣斗士星矢
GGG-039	电影少女-原声集	GGG-093	罗德岛战记 /TV 版英雄骑士传	GA-049	新吸血姬美夕精选合辑	GA-089	美少女战士主题歌精华集	SS-05	圣斗士星矢
GGG-040	电影少女-印象集	GGG-096	魔法英雄传 /音曲精选 集	GA-053	电视卡通主题歌总动员 VOL.1	GA-090	机动战士第 08MS 小队	SM-215	超时空要塞
GGG-042	美少女战士 S-音乐精选	GGG-097	神剑闯江湖 /歌唱精选集	GA-054	电视卡通主题歌总动员 VOL.2	GA-095	天地无用鬼之耶诞节之夜	KMA-094	机动战士主题歌集
GGG-043	EVA 剧场版-真心为你	GGG-098	楚幻游戏 /OVL 歌唱精选集	GA-055	七龙珠 Z 18.1/2 特别篇	GA-096	美少女战士	KMA-140	浪客剑心
GGG-044	新天地无用-音乐篇	GA-001	SLAMDUNK 高手 TV 版歌曲大全集	GA-056	圣斗士星矢 1996 歌唱精选集	GA-097	幽游白书交响乐曲精选集	GA-067	太空战士八主题歌(王菲主唱)
GGG-045	名侦探柯南-主题歌集	GA-002	DLAM DUNK 灌篮高手 95 电影版	GA-057	新机动战机-W VOL.3	GA-098	神剑闯湖原声合辑 2	GGG-142	吸血姬美夕
GGG-046	梦幻游戏第二部 VOL.1	GA-004	福星小子 TV 版大全集	GA-059	灌篮高手主题歌插曲总动员	GA-099	新古灵精怪(橙路主题歌集	A&G-018-109	纯爱手札歌曲
GGG-047	梦幻游戏第二部 VOL.2	GA-005	福星小子剧场版大全集	GA-060	不思议游戏 -青龙逆袭篇	A&G-001	樱花大战	A&G-020-021	97 格斗天王音乐
GGG-048	新世纪 EVA REFRAIN	GA-006	相聚一刻 TV 版主题大全集	GA-061	美少女战士主题歌精选集	A&G-002	侍魂 OVA	A&G-041	超级机器人大战 F 完结
GGG-049	新世纪 EVA-VOX	GA-010	相聚一刻剧场 版 大全集	GA-062	新机动战记 VOL.1	A&G-003-005	纯爱手札 电玩精选集 2	A&G-044-045	超级机器人大战歌集

日本电视连续剧精选

名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数
午夜凶铃(恐怖电影)	2CD	根屋之下Ⅱ	12CD	神·爱再多一点	12CD	爱情白皮书	11CD	金田一:上海鱼人传说	2CD
心跳的回忆真人版	2CD	恋爱世纪	11CD	寄生前夜	2CD	成田离婚	12CD	是谁偷走我的心	5CD
新同居时代	2CD	东京爱情故事	11CD	一吻定情	6CD	协奏曲	10CD	101 次求婚	12CD
沙滩小子	12CD	续星之金币	12CD	金田-少年记事薄	9CD	麻辣老师(GTO)	12CD	鬼之妻家	12CD
圣者之行进	11CD	失乐园	13CD	与爱同行	11CD	兄弟	12CD	男人 35 岁	11CD
沙滩少子(剧场版)	2CD	跟我说爱我	12CD	三姐妹侦探团	10CD	世纪末之诗	12CD	感官新世界之邂逅	12CD
悠长假期	11CD	真昼之日	12CD	信长之野望	2CD	东京仙展奇缘	11CD	恋爱季节	12CD
根屋之下Ⅰ	11CD	理想之结婚	10CD	沉睡森林	12CD	新闻女郎	11CD	美味关系	10CD

以上日剧均为 10 元/张

注:本部急需废旧 PS 机光头作研究,凡寄来废旧 PS 光头者可换 VCD 4 张或 PS 碟 6 张。

邮购地址:成都市建设路邮局转 5A-199 信箱 肖忠发(收) 邮编:610051 电话:(028)3360988 电子邮箱:marsgamt@263. net

门市电话:028-3384518 电脑管理,万无一失,函索详细目录者请自备回邮信封,贴足 1.6 元邮票。

地址:成都市成华街四号附 5 号(城隍庙市场侧) 查询 VCD、PS、SS、GB 及游戏机配件详细情况可到网上商店:WWW. marsgame. com

注意:以上价格仅限邮购 VCD(无论金银碟 8 元/张)CD 12 元/张 邮费:15 元(无论多少),并赠送产品详细目录 1 份。

广 告

北京玮琦游戏

本店因故停业数周，造成部分玩友购物不便，现重新营业，望广大新老顾客继续光临本店！

游戏精品

名称	价格/邮费	名称	价格/邮费	名称	价格/邮费	名称	价格/邮费	名称	价格/邮费
FF8 ZERPO 打火机	45/10	樱花金属钥匙练	25/5	GB 万用对战线	30/8	PSVCD 卡	330/20	PS 组装振动手柄	85/10
FF8 大楼钟	80/10	FF8 金属钥匙练	25/5	GB 专用包	45/10	PS 街机摇杆	140/20	PS 彩色格斗手柄	35/8
FF8 小闹钟	30/10	GB 手练	10/5	GB 镜面膜	15/5	PS 原装手柄四分插	380/15	PS 原装鼠标	290/15
刀魂Ⅱ小闹钟	30/10	GB 充电电池	45/8	PS 专用书包	35/15	PS 组装手柄四分插	130/15	PS 组装鼠标	60/15
莎木金属钥匙练	25/5	GB 放大镜	18/10	PS 专用盘包	25/10	PS 原装枪	165/20	AV 分插器	35/10
刀魂金属钥匙练	25/5	GB 皮套	15/8	PS 跳舞地毯	75/20	PS 带踏板振动枪	250/20	PS 专用吉它	260/20
99 拳正金属钥匙练	25/5	GB 透明皮套	15/8	PS 打碟器	280/20	PS 振动手枪	75/10	PS 专用小吉它	180/15
PS 金属钥匙	25/5	GB 电源	15/8	PS 仿真飞行摇杆	150/20	PS 赛车专用振动手柄	98/10	PS 手柄转电脑连接线	35/5
DC 金属钥匙练	25/5	GB 对战线	15/8	PS 小飞行摇杆	85/15	PS 原装振动手柄	130/10	DCVGA 线	230/15

日本精选动画片、音乐 CD 及日剧 （以下动画、日剧、音乐 CD 邮购无论数量均 10 元）

名称	价格
动 画	
新世纪 EVA	130
EVA(剧场版)	40
高达 VO	170
高达 G	170
高达 V	170
高达 z	170
高达 ZZ	160
高达 X	170
高达 V	70
高达 W－战场回忆	40
高达－逆袭裂亚	20
高达 F91	20
高达 0080	30
高达 0083	60
高达一年战争	60
高达 08 小队	60
高达 0079	90
超时空要塞 TV 版	120
可否记起爱	20
超时空要塞Ⅱ	30
超时空要塞 PLUS	40
超时空要塞 7	10
天空战记	30
电影少女	30
DNA	50
LAIN	60
我的爱神	30
少女革命	30
孔雀王	30
真孔雀王	20
幸运女神	40
特搜机动队	30
真盖特	60
幽游白书 TV 版	240
幽游白书剧场版	20
碧奇魂	60
神密世界	40
圣子到	120

名称	价格
剑风传奇	120
罗得岛战记	90
风魔小次郎	30
洛克人	50
烈火之炎	140
特遣队	60
不思议游戏朱雀篇	100
不思议游戏－青龙篇	90
破邪大星	30
尼克斯战记	60
秀逗魔道士	30
新秀逗魔道士	90
头文字 D	90
万能文化猫娘	60
暗黑破坏神	30
新吸血姬美夕	120
水晶国传说	20
爆炎	20
天地无用 TV 版	80
天地无用(剧场版)	20
超兽机神	20
银河少年警察	10
恋爱候补生	10
魔装机神	20
魔装机神完结篇	10
拳王 99	30
FF8CG 辑	10
青空少女队	20
封神演义	20
樱花大战	20
家有贱狗	40
哥拉大作战	20
城市猎人－再见,我的爱人	20
城市猎人－保镖密令	20
五星物语	10
名侦探柯楠 TV 版	350
柯楠－来自黑暗组织的女子	20
－两大杀人事件	20
－引爆魔天楼	20
青之 6 号	40

名称	价格
南国少年	20
大友克洋	20
星界之纹章	10
圣斗士星矢－海皇篇	50
－真红少年传说	10
倒凶十将传	10
绝爱	10
金田一少年一歌剧院的幽灵	20
星方天使	10
X 战记	20
圣传	20
东京西比伦	20
小众与小助	10
亚基拉	20
W 杀人课	20
浪客剑心追忆篇	50
魔鬼天使战警	30
攻壳机动队	10
3×3 只眼第一部	40
3×3 只眼第二部	30
银河英雄传说 TV 版	130
－新的战争序曲	10
朝之梦,夜之歌	20
－污名	20
－白银之谷	20
饿杀罗鬼	30
GS 美神	10
橙路 TV 版	240
橙路剧场版	20
TO HEART	20
怪医秦博士	30
时空的旅人	20
超魔神英雄传说	60
铁甲飞龙	10
星方武侠	90
足球小将	70
亚里安	30
王立宇宙军	20
北斗神拳	20
VISITOR(全 3D 画面)	30

名称	价格
EAT MAN	60
力克斯托宇宙战记	60
JOJO 奇妙冒险	30
猛鬼学校	60
真女神转生	20
超能部队	10
接确 TV 版	170
接确大学物语	20
GTO	40
青涩宝贝	60
英雄本色	20
宇宙海贼	20
转校生	20
火红子传	20
新世纪龙之子	10
彼氏彼女的故事	110
待魂	20
学校幽灵	60
剑狼传奇	20
樱通信	60
守护天使	20
心跳回忆	20
铁拳浪子	20
新天地无用	90
无限地带	60
钢铁新世纪	40
秋叶原电脑组	30
勇者斗恶龙	100
日 剧	
一吻定情	60
东京爱情故事	110
爱因和平	120
深睡森林	120
白衣天使	120
GTO	120
恋爱不用着急	120
星之金币	120
星之金币Ⅱ	130
世纪末之诗	120

名称	价格
101 次求婚	120
鬼之妻家	110
东京大学物语	100
偶像妈咪	120
恋色本色	120
平安夜	100
网上情人	120
不老的传说	120
大灾难	120
午夜杀铃	120
堕落天使	90
魔女条件	110
请上帝再多给我一点时间	110
同在屋檐下	120
同在屋檐下Ⅱ	120
爱情白皮书	100
是谁偷走我的心	50
音乐 CD	
樱花大战	10
樱花大战Ⅱ	10
心跳回忆	10
超级机器人大战 F	10
罗得岛战记精选合辑	10
超时空要塞 TV 版歌辑	10
超时空要塞 PLUS 精选辑	10
高达主题歌合辑	10
浪客剑心主题歌合辑	10
橙路歌曲精选	10
幽游白书歌曲精选	10
幽灵公主主题歌合辑	10
日剧主题歌精选	10
日本卡通主题歌辑	10
电影少女原声辑	15
勇者斗恶龙交响乐	30
EVA 交响乐	30
EVA－RETRAIN	15
超时空要塞 7	15
圣剑传说音乐辑	40

GB 单卡、彩卡

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
真人快打Ⅲ	25	热血硬派	22	牧场物语	25	沙罗曼蛇	22
玛莉Ⅲ	25	真女神转生Ⅱ(彩)	45	信长野望Ⅱ(彩)	45	死亡禁区	22
柯南	25	恐龙蛋	22	96 格斗王	25	蝙蝠侠	22
真女神转生(彩)	40	口袋妖怪Ⅵ(彩)	55	饿狼传说 3	25	阿达一族	22
小鬼当家	22	复刻版Ⅲ	35	萨尔达传说(彩)	50	美女与野兽(彩)	40
冒险岛	22	超魔神英雄	25	吞食天地Ⅲ	25	过去篇(彩)	25
太空侵略者	22	98FIFA	25	数码怪兽	90	昆虫博士(彩)	60
大贝兽物语Ⅱ(彩)	45	小偷王(彩)	45	游戏王	50	罐头怪兽(彩)	45
鸡蛋仔	22	机械战警	22	大战略Ⅱ(彩)	25	顶级赛车(振动)	95
老鼠	35	超级中国人	22	月影村的妖怪	25	口袋弱珠台(振动)	95
三国志Ⅱ	55	大力工头	22	98 格斗学园	30	泡泡龙 4(彩)	50
口袋妖怪(红)	25	96NBA	22	真人快打 4(彩)	40	音乐节拍(彩)	45
(绿)	25	蜘蛛人	22	天狗党(彩)	40	心跳回忆(彩)	67
(青)	25	GB 快打	22	星际战争	30	心跳回忆 2(彩)	68
(黄)	35	口袋弹珠台(彩)	40	电车 GO	25	四驱车Ⅲ(彩)	55
97 格斗王	70	虫虫危机(彩)	40	98 海战	25	影舞者(彩)	45
98 世界杯	25	坏玛莉(彩)	55	太空战士 4	35	动物乐园Ⅲ(彩)	75
三国志	25	玛莉 7 代	25	疯狂赛车	25	第三次机器人大战(彩)	70
玛莉合集Ⅲ(彩)	45	玛莉 7 代	25	怪兽战争(彩)	40	昆虫博士Ⅱ(彩)	55
飞龙拳(彩)	40	柯南Ⅱ	25	勇者斗恶龙(彩)	50	黑衣人(彩)	40
罗得岛战记(彩)	40	牧场物语Ⅱ(彩)	55	西游记	22	游戏王Ⅱ(彩)	65
四马区车Ⅱ	25	游戏王Ⅱ(彩)	90	大贝兽物语	30	勇者斗恶龙 1+2(彩)	75
双截龙	22	口袋情人Ⅲ(彩)	45	钓鱼(彩)	40	魔那导物语(彩)	55
原人泰山(彩)	65	丛林冒险(彩)	40	四驱车	25	魔法骑士(彩)	55
第二次(中文)	35	魂斗罗	22	小叮当(彩)	50		

北京玮琦游戏

所有 GB 卡免收邮费

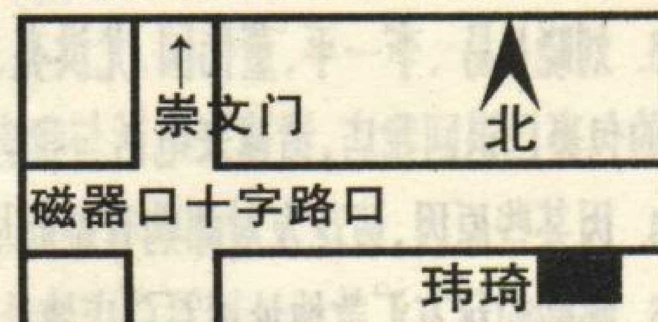
编号	所含游戏	价格
JPS030	96 格斗,双截龙 1,2,3,洛克人 1,2,3,魂斗罗 1,2,热血硬派	45
JPS027	96 格斗,95 格斗饿狼 3,悟空飞翔传,冒险 2,玛莉医生,打砖块,坦克大战	45
JPS021	96 格斗,饿狼 3,悟空激斗传,98 极速赛车,魂斗罗,讲辛运猴子,玛莉兄弟,俄罗斯方块玛莉医生,打击方块,挖金块	45
JPS041	96 格斗,饿狼 3,蓝球飞人 2,天使之翼,热血躲避球,绝对无失望,扑克王,俄罗斯方块	45
JPS026	96 格斗,98 极赛车,洛克人 3,轰炸人 3,雪人兄弟,口袋彩色龙,青蛙勇士,98 极速赛车	45
JPS020	96 格斗,蓝球飞人 2,轰炸人 3,雪人兄弟,米奇老鼠,玛莉兄弟,役满,打砖块,智慧方块,俄罗方块	45
JPS037	饿狼 3,96 格斗,侏罗纪公园,NBA 蓝球,兔宝宝,热血足球,双截龙 3,智慧方块打砖块,仓库番 2,坦克大战	45
JPS015	音速 5,热血足球,俄罗方块,玛莉医生,解谜小了,南极企鹅	30
JPS016	魂斗罗,兔宝宝,冒险岛 2,大坦克,炸弹人,打击方块,仓库番 2	30
JPS023	96 格斗,95 格斗,饿狼 3,四驱 2,N64 玛莉,乱马 1/2,玛莉兄弟,俄罗方块,玛莉医生,太空侵略,米奇老鼠	45
JPS032	心跳 2,口袋黄,三国中文,新机器人大战中文,吞 3 中文,太空 4 中文,口袋情人 2,超魔神英雄传 2	155
JPS028	96 格斗,幽白 3,龟 3,魂斗罗,魔鬼终结者 2,法拉力赛车,泡泡龙 3,智慧老鼠,坦克大战,玛莉医生,俄罗方块,N64 玛莉,音速 5,雀四郎,四驱 2	45
6*1	饿狼 3,96 格斗,95 格斗,龟 3,幽白 4,忍者龙剑传	45
15*1	96 格斗,幽白 1,2,3,4,乱马 1/2,街头头格斗元祖快杨,鳄鱼先生,妖精物语,所罗门疯狂大射击,玛莉网球,扑克大集合	45
18*1	冒险岛 2,双截龙 2,魂斗罗,雪人兄弟,龟 3,热血高校躲避球,忍者龙剑传,碎石战士,明星蓝球,雀四郎,琉球,泡泡龙,怒之要塞,兔宝宝,神龙传,蝙蝠侠	45
14*1	花木兰,格斗 96,洛克人世界,小叮当,龟 3,热血硬派,魂斗罗,对一蓝球,BB 战士恶 魔城,俄罗方块,打击方块,炸弹人,坦克	45
20*1	洛克人 1,2,3,4,5 代,泡泡龙役满,玛莉网球,智慧方块……	45
18*1	侍魂 3,玛莉 4 代,隐忍 5,第一次机器人,超斗上,玛莉兄弟,役满,撞砖,米老鼠,锄大 D,滚动记块,超级玛莉,四川麻雀,射击方块,黑桃 2,玛莉 5 代,奥特曼	35
19*1	侍魂 3,97FIFA,F-15 战机,98 世界杯,饿狼,玛莉兄弟,役满,方块,水管,仓库番小蜜蜂,坦克,玛莉医生,子能物诃,越野战军,风天,上海麻雀,摩托车,高坦克	35
40*1	96 格斗,超级玛莉兄弟,66 弹子台割线,兔宝宝,蜘蛛侠,新食鬼,无赖战士,所罗门乐部,小精灵,超级坦克(无重复)	45
22*1	98 法国足球,花木兰,泡泡龙 3,小叮当 2,N64 玛莉,唐老鸭,米老鼠 5,玛莉兄弟,俄罗斯方块,打砖块,挖金,坦克,玛莉医生,网球,越野机车,仓库番 2 扑克小子	45
15*1	98 世界杯足球,96 格斗,音速小子 5,洛克人 3,金刚战士 2,龟 3,泡泡龙,玛莉兄弟,街头快打,蜘蛛人,电梯大战,俄罗斯方块,网球,打地鼠,打击方块	45
14*1	96 格斗,魂斗罗,忍者桃太郎,江户大百科,大盗伍 2,樱桃小丸子,弹平,玛莉兄弟,俄罗斯方块,太空侵略者,打砖块,玛莉女孩,打击方块	45
19*1	96 格斗,饿狼 3,花木兰,飞龙拳,樱桃小丸子,魂斗罗,绝对无失望,越野机车,大富豪……	45
A1601	心跳回忆,口袋妖怪 6 代,口袋黄,口袋绿,口袋红,口袋情人,口袋医生,口袋妖怪物物语,口袋妖怪全集	145
11*1	口袋妖怪 6 代,勇者斗恶龙 6 代,恐龙猎人 2 代,罗德岛战记,玛莉兄弟 7	
JJK1101	首都高赛车,龙的传说,小精灵,炸弹人,玛莉网球,玛莉医生	95
KT5503	三国志 3 中文,火炎门球儿 2,SD 机器人大战,骑士物语,SD 高达外传	
8A8001	口袋妖怪 6 代,女神转生 2,三国志 3,玛莉医生,炸弹人,玛莉网球,俄罗斯方块,坦克大战	90
A1701	兽骑士最强决定战,口袋怪兽 6 代,口袋怪兽 4 代,第二次机械人大战,萨尔达传说,小偷王-使篇,太空战士 4 代坏玛莉兄弟 2,吞食天地 3,罗德岛战记	150
JPSO30	太空 4 中文,吞 3 中文,三国中文,96 格斗,圣斗士星矢	75
JPSO39	太空战士 4 中文,太空战士外传(英文版),第一次机器人大战术,皇家之剑,鬼忍传说 5,创世纪外传	75
JPSO35	太空战士 4 中文,第二次机器人大战中文,大富翁中文,三国志中文,吞食天地 3 罗纪中文,圣剑传说,魔法阵,秘宝传说,女神转生 2	98
JPSO34	太空战士 4,吞食天地 3,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	98
JPSO33	血腥胞哮(彩),太空 4 中文,口袋黄,三国中文,吞 3 中文,天外魔境 3,第一次机器人创世纪外传,会说话的皮卡丘,三国群雄,太空 5,新天外魔境 4	98
JPSO13	口袋黄,太空 4 中文,魂斗罗,N64 玛莉,冒险岛,龟 3	75
JPSO14	口袋黄,96 格斗,音速 5,雀四郎,绝对无失望,玛莉医生,俄罗斯方块,炸弹人,四驱车	75
8*UI	三国中文,吞食天地,第二次机器人,复活邪神 3,隐忍传说,魔法骑士 2,大战略信长野望	75
JPSO40	陆海空大战略 2(彩),太空 4 中文,大富翁中文,月影村,四驱车 2,吞 3 中文,鬼太郎三国中文,勇者之剑,新机器人大战,魔界塔上,神魔大战	98
JAMO01	口袋黄,口袋绿,口袋红,口袋青,信长野望,超级大战略,SD 战国传,雪人兄弟,泡泡龙 IIQ 赛车,蜡笔小新 4,樱桃小丸子,小叮当,冒险岛 2,乱马 1/2,坦克,役满	98
JPSO32	心跳回忆 2,口袋黄,三国 3 中文,新机器人大战中文,吞 3 中文,太空中文,口袋情众,超魔神英雄传 2	155
JPSO11	勇者斗恶龙,玛莉 2,陆海空 2,大富翁,英雄骑士传,口袋黄,新机器大战中文,吞 2 中文,太空 4 中文,音速小子 5,泡泡龙 2,N64 玛莉	155
JPSO12	口袋黄,口袋红,口袋绿,口袋青,大富翁,口袋情人 2,口袋收藏品,英雄骑士传,勇者斗恶龙,太空 4 中文,第 4 次机器人大战中文,侏罗纪中文,天外魔境 2	155
DCO65	口袋红,口袋绿,口袋青,96 格斗,格斗学园,太空 4 中文,第二次中文版吞 3 中文,三国中文,圣剑传说,信长野望,幽白 4,蓝球飞人 2,名侦探柯楠 2,小叮当 音速 5,MP 职业棒球,蜡笔小新 4,樱桃小丸子,役满,俄罗斯方块,保龄球,太空侵略矿工,仓库番 2,坦克,平它京怪兽,越野机车,打地鼠,空手道,小老鼠 大盗伍 3,陆海空 2,口袋黄,96 格斗,首都高速赛车,上海 POCKET,名侦探柯楠 2 太空 4 中文,三国中文,吞 3 中文,第二次中文,火战车,隐忍传说,神剑无敌	155
DCO71	雷光骑士,阿雷沙,圣剑传说,音速 5,冒险岛 3,龟 3 泡泡龙 3,雪人兄弟,青蛙过街,唐老鸭,小精灵,妖精物语,网球,打地鼠,俄罗斯方块	155
PT073	大贝兽物语(彩),口袋黄,99NBA,麻雀王,格斗学园,96 格斗,新轰炸超人,小精灵兔宝宝与达飞鸭,98 极速赛车,小叮当 DX10,玛莉兄弟,俄罗斯方块,……	145
JKO30	武士魂 3,格斗天王 96,快打旋风 2,格斗天王 95,饿狼传说 2,英雄榜 2,斗神传,洛克人,七龙珠 Z,美少女战士 R,幽游白书 4,灌蓝高手,忍者乳太郎,天使之翼	145
JPS013	96 格斗,口袋黄,魂斗罗,N64 玛莉,太空 4 中文,龟 3	75
JPS013	96 格斗,口袋黄,魂斗罗,N64 玛莉,太空 4 中文,龟 3	75
JPS014	口袋黄,96 格斗,绝对无敌,炸弹人,省四郎,音速 5,玛莉医生,俄罗斯方块,四驱车	75
10·1D	侍魂 3,96 格斗,饿狼 2,快打旋风 2,英雄榜 2,幽白 4,蜡笔 4,音还度,美少女	80
10·1E	口袋红,月影材,第二次机器人,洛克人,96 格斗,圣剑传说,太空 3,少尔达,三国中文,魔法阵 2 代	95
10·1G	96 格斗,大贝兽物语,怪兽大竞走,司令官月面之战,头文字 D 外传,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大战略,口袋收藏品,98 海战复活记	95
10·1F	96 格斗,口袋青,月影材的怪物,口袋轰炸,勇者历险,第二次机器人大战,沙尔达传说,圣剑传说,大金刚,隐忍传说	95
12·1H	大金钢 3,口袋青,大盗伍 2,恶魔城 3,洛克人 5 代,96 格斗,樱桃小丸子,太空 4,玛利名作 2,三国志中文,骑士物语,魔法骑士 2	95
12·1G	侍魂 3,96 格斗,96NBA,97FIFA,热血高校,热血足球,热血(弹平,新记录),热血排球,热血曲棍球	95
14·1A	大金刚 2,第二次机器大战,金货玛莉 2,玛莉 5,J 联盟足球,三国中文,魔法阵,圣剑传说,隐忍传说,吞食天地,女神转生 2,大战略,复活邪神,信长野望	95
14·1B	第二次机器大战中文,吞食中文,三国中文,口袋青,轰炸超人,口袋情人 2,超级事件,打蟑螂,机器人外传,四驱车,金太郎传说,除虫大战,迷你猪	95
15·1G	大金刚 2,95 格斗,第一次机器大战,秘宝传说,雷光战士,斗人魔镜传,SD 战国,银河战士,鬼神降临,王国物语,阿雷沙,家庭战争,圣斗士,鬼忍传说,沙特	95
16·1C	音速 5,超音速鼠,96 格斗,快打旋风 2,饿狼 2,幽幽白书 4,轰炸 3,龙珠 Z,美少女,洛克人 3,四驱车,樱桃小丸子,玛莉 N64,小叮当 2,蜡笔 4,冒险岛 2	95
JPS031(彩)	口袋黄,口袋青,口袋绿,口袋红,血腥胞哮(最强战士),杰克逊 DJ 游戏王,三国中文,第二次机器大战,太空 4 中文,96 格斗,95 格斗,饿狼(特别版)	155
JK063	三国中文,洛克人 3,美少女,幽白 4,剑勇传说,弹平,炸弹人,音速 5,咸蛋超人,妖精物语,热血足球,双截龙 2,雪人兄弟,俄罗方块,麻雀,挖金,玛莉医生	155
DC069	大盗伍 3,罗德岛(英雄骑士传),格斗学园,96 格斗,玛莉兄弟,66 弹子台,兔宝,恶魔城,新食鬼,无赖战士,所罗门,小精灵,坦克,打击方块,麻雀,铁板阵	95
JK059	坏玛莉 2,勇者斗恶龙,俄罗方块,麻雀,挖金,四川省,打方块,玛莉医生,保龄球,太空入侵者,矿王,网球,扑克小子,水管工人,仓库番 2,平安京怪兽, 大贝兽物语 2,口袋黄,99NBA,麻雀王,格斗学园,96 格斗,口袋(轰炸超人)	105
PT073	兔宝宝与达菲鸭,极速赛车,叮当 DX10,玛莉兄弟,小精灵,俄罗方块,挖金,打砖块,玛莉医生,保龄球,矿王,网球,仓库番,坦克,机车赛,企鹅,打地鼠。	155

声明:因个别外地玩友在邮购本店商品时所注回邮地址不详,造成本店无法发货,请寄出款一段时间却未收到货的玩友与本店联系。

地址:北京市崇文区广渠门内大街 88 号

电话:(010)67151137　　联系人:甘雨　　邮编:100062

乘车路线:乘 3 路、8 路、23 路汽车到榄杆市下车向东 300 米路南



沈阳小陆游戏机专营店(家用游戏机批发中心)

金碟 VCD12 元/张,银碟 8 元/张,邮费一律 15 元。金碟日剧:10 元/张,银碟日剧 7 元/张

日本动画 VCD(银)

名称	碟数
新世纪(剧场版)	4CD
新世纪 TV 版	13CD
高达 W 停不了华尔滋(剧场版)	2CD
高达 F91	2CD
高达 W	17CD
高达 ZZ	16CD
高达 Z	17CD
高达 0079 TV	9CD
高达 0079－年中之战争	6CD
高达 0080	3CD
高达 0083	6CD
高达 08MS 小队	6CD
高达 08MS 小队(电影版)	1CD
高达－马沙之反击	2CD
浪客剑心－镇魂曲(剧场版)	2CD
浪客剑心－追忆篇	4CD
拳王 98	1CD
超时空要塞 2	3CD
超时空要塞－可有记起爱	2CD
超时空要塞－PLUS(加强版)	4CD
超时空要塞 TV 版	12CD
X 战记	2CD
青之 6 号 1～3	3CD
3×3 只眼圣魔传说(第二部)	3CD
3×3 只眼(第一部)	4CD
攻壳机动队	2CD
DNA²	5CD
世界末日	2CD
饿沙罗鬼	3CD
特搜机动队	3CD
女神事务所 (我的爱神)	3CD
新罗德岛战记英雄骑士传	9CD
王立宇宙军	2CD
梦幻骑士	5CD
六神魔合体	2CD
魔卡少女樱	6CD
MAZE 爆热时空	9CD
心灵(TO HEART)	1CD
巴别二世	4CD
梦幻世界	1CD
游戏王	2CD
龙机传承	1CD
电脑刑事档案 808	3CD
不可思议游戏	10CD
WEIBRRENZ(白色猎人)	9CD
真孔雀王	2CD
真·女神转世	2CD/1CD
快杰蒸气侦探团	1CD
LAIN(铃音)	5CD
力古斯托宇宙战	6CD
银河少女警察	1CD
地狱老师－神眉	1CD
名侦探柯南	
－连续两大杀人事件	2CD
－引爆魔天楼	2CD
电影少女	3CD
樱花大战(全集)	2CD
魔鬼学园	6CD
斗神传	2CD
烈焰(杀人课)	2CD
暗黑破坏神	3CD
东京巴比伦	1CD
风之名	2CD
琥珀之追击(剧场版)	1CD
爆炎(剧场版)	2CD
魔法骑士－特别版(剧场版)	2CD
亚基拉	2CD
橙路(剧场版)	2CD
幽灵公主(日语版)	2CD
VISITOR(日本第一部 3D 彩动画)	3CD
新世纪龙之子英雄登场(超重神)	1CD
天地无用－炎夏的耶诞节	2CD
街霸 2	2CD
TOUCH 大学物语(接触)	2CD
GS 美神	1CD
魔术士(奥梵)	4CD
特搜机动队	3CD
破邪大星	3CD
城市猎人系列:	
－便衣女警	2CD
－海滩之战	1CD
－百万黄金	1CD
－爱与宿命连发枪	2CD
99 城市猎人(剧场版)	2CD
魔鬼天使战警	3CD
魔装机神 1～12 集	6CD
彼氏彼女神事 1～14 集	8CD
火魅子传 1～4 卷	4CD
宇宙海贼	2CD
莱茵的黄金	3CD
海贼王	1CD
EAT－MAN(食人)	6CD
孔雀王系列:	
－幻影城	1CD
－鬼还祭	1CD
－樱花丰穗	1CD
高达 V 版:VOL. 0－13 话	7CD
A 子计划(粤)	2CD
钢铁神兵	7CD
侍魂Ⅱ－阿斯拉斩魔转	2CD
新世纪 GPX	2CD
勇者斗恶龙	10CD
青空少女战队	4CD
学园幽灵	6CD
烈火之焰	14CD
青涩宝贝(伤感涂鸦)	12CD
太空战士Ⅷ	1CD
魔法少女砂砂美	2CD
银河英雄伟说系列:	
－白银之谷	2CD
－污名	2CD
－朝之梦	2CD
真三一万能侠:	
世界最后之日	7CD
冒险少女娜订亚	2CD
幽游白书(剧场版)	2CD
幽游白书 TV 版	24CD
英雄本色	1CD
心跳回忆(动画版)	2CD
圣斗士星矢:	
－真红之少年(剧场版)	1CD
兽兵卫忍风贴	2CD
伤追之人	5CD
圣子到 BOY	12CD
GTO 麻辣老师动画版	6CD
吸血鬼美夕(剧场版)	2CD
游戏王	5CD
电脑战队	2CD
侍魂	1CD
碧奇魂 TV 版 VOL. 1－6	6CD
怪医秦博士	3CD
天空战记	3CD
真女神转生	2CD
五星物语	1CD
碧奇云 2(电影版)	1CD
七都市物语	1CD
强殖装甲(电影版)	1CD
少女革命	13CD
浪客剑心 TV 版	26CD
尾奇南－绝爱	1CD
逮捕令	3CD
银河铁道 999	1CD
重战机(电影版)	2CD
透逗魔道士 OVA 版	3CD
北斗之拳(电影版)	2CD
银河英雄传说新的战争之序曲	2CD
不可思游戏(剧场版)	10CD
千年女王(电影版)	2CD
橙路 TV 版	24CD
安达充作品阳光普照	1CD
口袋怪物 1－30 话又名宠物小精灵	13CD
十兵卫	1CD
哥布拉(电影版)	2CD
AD 警察	2CD
大友克洋 MEMORTES	1CD
金田一 TV 版	13CD
尼克斯传记	6CD
麻辣老师	6CD
新吸血姬美夕	12CD
头文字 D	9CD
火宵之月	2CD
99 格斗王	1CD
特遣队	6CD
魔法阵都市	11CD
Q 版女神	4CD
剑风传奇	13CD
超时空要塞 D7	4CD
婚纱小天使	4CD
不可思议的游戏(青龙篇)	9CD
鬼神童子(粤)	5CD
机动战舰(粤)	13CD
G 高达	17CD
V 高达	17CD
新无责任舰长	5CD
女恶魔人	8CD
柯南之第 14 个目标	2CD
艾狄龙战将	7CD
能量宝石	1CD
星方天使	1CD
倒凶十将传 VOL. 1	1CD
SD 高达 ZERO	1CD
人鱼之伤	1CD
新世纪龙之子	6CD
最游记	1CD
碧奇魂(后篇)	7CD
枪神	13CD
炎之记忆	2CD
JOJO 冒险奇遇	3CD
封神演义	1CD
柯南－来自黑暗组织的女子	2CD
城市猎人之天才犯罪教授	2CD
星界之纹章	2CD
爆笑吸血鬼	3CD
太阳之船	1CD
灵魂力量	9CD
科长王子	1CD
迷宫秘语	1CD
超神姬	1CD
高达－米牙的故事	1CD
守护月天 VOL. 1、2	2CD
新秀逗魔道士	9CD
万能文化猫娘	6CD
柯南－世纪末的魔术师	2CD
精灵使	1CD
鬼神童子	2CD
生化危机	1CD
高达 W－战场回忆	4CD
超时空要塞 7	1CD

动画 VCD(金)

名称	碟数
妖子－驱魔猎人	4CD
飞龙战士	1CD
JOJO 奇妙冒险	3CD
光明战士	2CD
新同居时代	2CD
不可思议的游戏	10CD
超人学园	2CD
圣斗士星矢－真红少年	2CD
饿狼传说	4CD
橙路 TV 版	24CD
橙路剧场版	2CD
大运动会	1CD
天空之城	2CD
新足球小将	5CD
哥布拉	11CD
宇宙骑士 2	3CD
97 拳皇	2CD
98 拳皇	2CD
甲龙传说	1CD
魔法王 电影版	1CD
碧奇云 2	1CD
万能文化猫娘	3CD
1000 年女王	2CD
毕业	4CD
梦幻街少女(侧耳倾听)	2CD
圣子到	12CD
天地无用之炎夏圣诞	2CD
超时空要塞 PLUS	4CD
超时空要塞 MTV	1CD
飞跃巅峰	4CD
金田一之歌岛杀人事件	2CD
百变狸猫	2CD
美少女战士 剧场版	1CD
风之谷	2CD
龙骑士战士	6CD
魔法提琴手	1CD
魔剑美神(97 年剧版)	1CD
魔剑美神(96 年剧场版)	2CD
超魔神英雄传说	4CD
冒险少女 剧场版	2CD
再生侠	2GD
罗德岛战记	6CD
罗德岛战记	2CD
宫崎峻歌集	1CD
高达－新机动武斗传 G	17CD
高达 0079	8CD
高达 08MS 小队	3CD
SD 高达	2CD
攻克机动队	2CD
攻克机动队 M－66	1CD
银河英雄传说－新的战争序曲	2CD
天空战记	3CD
英雄骑士传	1CD
最终幻想Ⅷ	1CD/4CD
中华一番	3CD
强殖装甲(剧场版)	1CD
众神之黄昏	1CD
七都市物语(剧场版)	1CD
铁拳Ⅱ	1CD
五星物语	1CD
魔法阵都市	2CD
无责任舰长	3CD
幽灵公主	2CD
吸血姬美夕	2CD
侍魂之破天降魔之章	1CD
铳梦	1CD
八云立	1CD
真女神转生	2CD
高达 W 之战场回忆	4CD
苍之流星	3CD
斗神传	2CD
生化危机	1CD
心跳回快 MTV	1CD
CLAMP 学园侦探团	7CD
天地无用	2CD
听到涛声	1CD
福星小子－圣水奇缘	2CD
亚里安	2CD
圣斗士之黄金的苹果(银)	1CD
钢铁世纪(银)	4CD

日本连续剧

名称	碟数
同一屋檐下 2	13CD
世纪末之诗	12CD
星之金币 2	14CD
茶屋四姐弟	11CD
自从遇见你	13CD
最后之恋	11CD
沙滩小子	12CD
一吻定情	12CD
人往高处爬	13CD
平安夜	10CD
老师的奇遇	13CD
男人 35	11CD
兄弟	12CD
恋爱季节	12CD
新·悠长假期	11CD
午夜幽灵	12CD
麻辣老师	12CD
邂逅	12CD
未成年	11CD
协奏曲	10CD
银狼怪奇	7CD
远亲不如近邻	10CD
高校教师	11CD
新·恋爱世纪	11CD
101 次求婚	12CD
鬼之栖家	12CD
心跳回忆	2CD
织田信长	2CD
金田一·上海人鱼传说	2CD
猎艳男孩	12CD
天使的工作	12CD
恶女	12CD
东京大学物语	10CD
东京爱情故事(金)	11CD
跟我说爱我(金)	11CD
邂逅(金)	12CD
织田信长(金)	2CD
单身贵族(金)	10CD
同一屋檐下 1(金)	12CD
同一屋檐下 2(金)	13CD
星之金币 1(金)	12CD
星之金币 2(金)	14CD
恋爱世纪(金)	11CD
爱情白皮书(金)	11CD
心跳回忆(金)	2CD

CD 金

幽游白书
电影少女/原声集
机动战舰
女神事务所
不可思议的游戏
魔法骑士
3×3 斑Ⅱ圣魔传说
城市猎人精选辑
圣剑传说 3CD
罗德岛传说－吟游诗人 M 记忆
MAZE 爆热时空
乱马 1/2 圣斗士星矢
电玩精选合辑
超时空要塞－遥远的回忆
超时空要塞 7 实况演唱会
98 卡通精选
日本卡通精选
浪客剑心
英雄骑士传
最终幻想Ⅷ
最终幻想Ⅶ 4CD
万能文化的猫娘
花样少年
海底两万里
久石作品集
中华一番
神秘的世界
日本卡通主题歌大全集
罗德岛战记－英雄骑士传(3CD)

CD 银碟

编号	名称
JA&G－001	樱花大战
JA&G－012	纯爱手札/藤崎诗织
JA&G－037	樱花大战/歌谣全集
JA&G－041	超级机器人大战 F/完结篇
JGA－048	罗德岛战记精选合辑
JGA－064	新世纪 EVANGELION VOL. 1
JGA－067	超时空要塞 TV 版主题歌、插曲总动员
JGGG－04	新世纪 EVANGELION (剧场版)真心为你
JGGG－085	宫崎骏作品选华集 VOL. 3
J91KMA－094	机动战士主题歌集
J91KMA－140	浪客剑心最新版精选曲
JZ－087	古灵精怪(橙路)歌曲精选
JZ－088	机动战士精选集 1
JZ－090	纯爱手札/歌曲精华篇 3
JZ－091	幽游白书歌唱大集合
JZ－092	99 年最新卡通歌曲精选 3
JZ－093	99 年最新卡通歌曲精选 2

邮 购 注 意 事 项

1. 请在邮局汇款,写清详细地址,在附言栏注明所购 VCD 名称,多写几个备选节目。
2. 汇款后 5－6 日后可来电查询,查询时请说清汇款具体日期和姓名
3. 刘晓日易 、李一平、董伟国、尤洪亮、张贺冬、广东名苑大厦 904 房,王乐、赵亮,你们的包裹已退回我店,请速来电话与我店联络
4. 因某些原因,请玩友对邮购有疑问尽量来电查询,勿写信。
5. 邮购的玩友汇款地址请写总店地址。　收款人:陆红疆

总店地址(汇款):沈阳市铁西区南八中路 78 号 **收款人(联络人):**陆红疆
邮政编码:110023　**邮购联络人:**张小姐　陆先生
电话(传真):024－25850632(8:00－20:00)　024－25846204(21:00－22:00)
乘车路线:南站乘 601 路公共汽车至“保工街”站下车即是;北站乘 604 路公共汽车至“保工街”站下车,沿保工街南行至八马路左转即是;五爱市场乘 207 路至“八马路”站下车,沿八马路西行到保工街;南塔乘 11 路无轨电车“保工街”站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。
分店地址:五爱市场东区 745 档(音像行附近)　**联络人:**陆红疆、李锋
电话:(0)13604053332　90848799

广　告



通威电子(国际)有限公司游戏产品特别推荐

TOP WAY ELECTRICAL APPLIANCE CO.,

通威电子重点推荐	**1. PS 舞蹈地毯(跳垫):TP－PS/DDR638**　对应包括 KONAMI 最新游戏"Dance Dance Revolution"在内的多款舞蹈游戏让您在家中体验街机的跳跃动感乐趣,兼容所有 PS 游戏软体,该地毯可同时体验格斗类,足球类,RPG 等各类游戏,感觉会很新刺激,可在家自学 Disco,该产品同时具有游戏及健身功能。 **2. PS 震动椅垫:TP－PS/RSM635**　对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您曾体验的局部震感延至全身,有身临其境的感受,同时该产品还可在不玩游戏时单独用作保健按摩器。 **3. PS 震动背心:TP－PS/RV637**　对应所有震动游戏,采用智能震动系统,使您有身临其境的感觉,同时具有按摩健身的功能。 **4. PS 金手指:TP－PS/GF620**　充分支持最新版软件及密码,有与计算机连接的打印机接口,并可更改或番新密码(无敌版)。 **5. PS 电影卡:TP－PS/MC615**　真正 2.0 版,兼容 1.0,1.1 版,全制式,图象清晰,高保真立体输出,免跳线,免弹簧,新款推介。
通威电子系列产品	**1. PS 记忆卡: TP－PS/M602**　主要包括 1M/2M/8M/16M/24M/32M/48M/56M/68M/72M/(LED/DISPLAY)品种齐全,1M 到 72M,无记忆丢失现象。 **2. PS 震动手柄:TP－PS/VJ626**　对应所有震动软件,适用于数字及模拟游戏,适用于使用记忆卡,配备多种颜色。 **3. PS 鼠标:TP－PS/MS627**　品质上乘,做工精细,附送原厂鼠标垫 **4. PS 方向盘:TP－PS/SW609**　自动支援数码及模拟状态,PS 状态,双振回转,方向盘 150 度转向角度。 **5. PS 制转器::TP－PS/N610**　画质清晰,音像保真 **6. 万用 VGABOX**　适用于 PS/SS/DC,VCD,DVD,所有视听产品的 AV 信号转换为数码信号,直接电脑显示器或真数码彩电等来显示映像,感受数码时代的精彩。 **7. PS 四分插:**新型可拖带 8 支手柄,并可配用震动手柄。
通威电子其它相关产品	**1. AV 输入分插器:TP－168**　质量稳定,耐用方便 **2. 万用制转器:TP－9900**　适用于包括 PS 机,SS 机,DC 机,VCD 机在的多种光碟游戏机以及摄像机,卫星电视等家用电器的制式转换。 **3. PS+PC 方向盘:TP－PS/644**　PS/R4/PC 通用 **4. PS/SS/N64 方向盘:TP－PS/TSW646**　PS/SS/N64 通用 **5. PS/N64 方向盘:TP－PS/NSW643**　PS/R4/N64 通用,可编程式脚踏,两极转向灵敏度 **6. 可退镗光枪:TP－PS/NSW643**　三种装弹模式,配备脚踏,射击准确,适用于 PS 及 GUNCON **7. MD16 位游戏机:CT－1668　CT－1688　CT－2668** **8. 128 位 AV 线:TP－DC/A647** **9. 128 位 RGB 线:TP－DC/C641** **10. 128 位 S 端子线 :TP－DC/S648**
通威电子近期推出	**1. PS 红外线遥控震动手柄:TP－PS/NJ639**　无线遥控距离远,可达 10 米,近距离可多角度遥控 **2. 多种 GAME BOY 周边配件**　主要有①高清晰放大镜②全通用 GB 对打线③多功能蓄电池产品。 **3. GAME　BOY 包**　用于携带 GAME BOY 机的配件产品。 **4. GAME　BOY 多功能三合一放大镜(带双音箱,手柄等)**　薄机、厚机和彩机都通用。 **5. PS 疯狂吉它**　全新感觉弹奏乐趣 **6. 128 位 DC 手掣**　全面兼容 DC 记忆卡 **7. 因版面所限,还有多种周边配件,未列此内,请来电咨询。**
通威电子各地代理	1. 广州地区总代理:TEL:020－81858642 意翔电子公司　　广州西堤二马路 8 号南太工业品批发市场 A118 号 2. 北京地区总代理:TEL:010－65924082 新亚电子公司　　北京市朝阳区朝外头条甲 93 号汇阳大厦 103 室 3. 乌鲁木齐地区总代理:TEL:0991－5857042 迪龙电子公司　　乌鲁木齐红山地下通道内"金道苑"6 号 4. 哈尔滨地区总代理:TEL:13804536238 天乐电子公司　　哈尔滨新曼哈顿商城三楼西 084 厅

本公司系游戏机专业技术生产厂家,技术力量雄厚,产品品质卓越,诚迎各界人士前来洽谈订货,国内各地经销商如有意可与以上代理商联系批发业务。

广 告

玩友神州社会员杨子江开办（LV.64，职业：教皇）闯关族挚友，信誉的保证

天津海虹游戏

土星、索尼烧友福音

本店自推出土星，PS 绝版金碟以来，受到全国各地玩友的热烈欢迎为此在陆续推出新品种节目的同时，增加经典节目金碟珍藏版，凡各位玩友自认可以收藏的节目，均可向我店订购，本店金碟质量上乘，经久耐用，20 元/张含邮费，1 片起邮，10 张以上 16 元/张，含邮费 20 元买到原版的质量！

土星金碟 庆应游击队，幻影战士，新忍传，守护英雄，花小路大作战，爆笑三人组，炸弹人，3D 炸弹人，洛克人 ×4，洛克人大冒险(3CD)，盗墓者，忍者查查丸，皇者风范，索尼克合集，索尼克 R，快打刑事，破坏城市，龙与地下城(2CD)，蜡笔小新，救火奇兵，吞食天地 2，双打过关 3 合 1，VR 战士对格斗之蛇，饿狼传说 5，豪血寺一族 3，漫画英雄，漫画英雄对街霸，东京番外地(2CD)，生与死，少年街霸 2，街霸合集(2CD)，VR 战士 2，Q 版 VR 战士，96 拳皇，97 拳皇，恶魔战士 3，格斗战斧，电脑战机，天草降临，斩红郎无双剑，格斗之蛇，真人快打，大头拳击，全日本摔角，真人摔角，神皇拳，罗媚斗，兰球飞人，98NBA，FIFA 足球 97/98，98 世界杯，战术足球，实况棒球，冰球，科季运会，滑雪，98 滑雪，台球 3 代，心跳回忆，病毒(3CD)，育成足球 1，2，黑之断章，EVE 夜行侦探(4CD)，月花雾幻潭(2CD)，异灵(EO，4CD)，同级生 2(2CD)，世嘉拉力，梦游美国，F1 赛车，TT 摩托，老虎机，赌场拉斯维加斯，同级生麻将，麻将四姐妹，究极麻将 R，麻雀狂时代，雀帝(2CD)，实况麻将，麻雀学园祭，96 麻雀狂时代(2CD)，恋爱麻雀，麻雀 2，3，4，樱通信，实况麻雀 2(2CD)，上海麻雀，泡泡龙 1，3，街霸方块，樱大战花组对战，樱桃小丸子，动物方块，越南战役，机动战士 2，重装机兵 2，死亡之屋，妖霸天下，VR 特警 1，2，美苏坦克战，飞龙 1、2，究极虎 2，雷鸟 5，巴沙根战机，海底大战争，彩就，战国，1945/1，2，冲破火网 2，银河之星 1、2，武士道烈传，魔法学园，格兰蒂亚(2CD)，白发魔女 (2CD)，英雄传说 1 + 2，天外魔境(2CD)，公主王冠，光明与黑暗外传，精灵王传说，水浒 108 星，三国 4，5，光明力量 1，2，3，命令与征服，梦幻模似战 1 +2，3，4，5，龙之力量 1，2，玛丽工作室，魔剑美神，少年军团，便利店时代，大航海 2，大航海外传，太平洋之岚 2，大战略 1，2，3，机器人大战 F，完结篇，樱大战 1(2CD)，樱大战 2(3CD)，魔兽争霸 2，惑星强袭(2CD)，皇家骑士团 1，2，Q 版赛车 3，三国英杰传(中文)，仙窟活龙大战，SD 高达 G 世纪，40 亿年物语，武装雄狮 2，大牌岩，怒首领峰街(2CD)，仙剑奇侠，将星绿，太郎丸，太阁立志传 2，毛利无就，恶魔城骨头先生(2CD)，太阳表决，雷电风暴，百物语(2CD)，侏罗纪公园，苍穹红连队，召唤兽大富翁，实况足球，梦幻之星合集，王国传说，电梯大战，大江户，彩之爱歌(2CD)，三国孔明传，深层恐惧(2CD)，恸哭，XEN 对街霸，皇帝游戏，少年街霸 3，水浒演武，阿帕奇直升机，空牙外传，黑金刚(双打射击)，信长天翔记，VG 女子格斗，魔法少女，剑与魔杖，GOAL 足球，98 法国之路，大力士 2，DX 人生游戏，伟大龙珠传说；

PS 金碟 太空战士 4，5，6，心跳回忆一代，心跳回忆虹色青春，跳回忆彩之爱歌(2CD)，皇家骑士团 2，前线任务决择，D 之食桌(3CD)，亚特兰大奥运会，幻想水浒传 1 代，爆钓日本列岛，BUST MOVIE 一代，大航海时代 2，大航海外传，妖精战士 1，2，妖精战士怪物篇(2CD)，三国 4 中文版，四国战机，太阁立志 2，凝望骑士，太空战士 1 - 6 资料盘，盗墓者 1 代完美版，双面女郎(2CD)，拥有季节(2CD)，森巴结它(2CD)，雪割之花(2CD)，美少女梦工厂 3，结婚，新机器人大战，少年兵团

1、日本卡通片，音乐 CD 数百种，金碟 15 元/张，邮费 1 元，另本店开展卡通片出租业务(只限本市)，细则请来电咨询

2、本店经营全部 PS 银碟一率 5 元/张，10 片起邮，邮费 1 元(包含最新上市节目)。新节目请参考杂志预售表，因经常有限期发售的情况且本店销量很大，请多写备选节目及来电咨询确认。

3、小本 PS 攻略书，40 余种，2 元/本(含生化危机 3)，邮费 2 元/本，圣剑传说彩本攻略 10 元，邮费 5 元

4、本店重信誉，所发节目，配件均上机测试，款到 24 小时发货，敬请索取价目表。**节目表装订成册(32 页)，印刷精美，5 元一份，邮购地址：天津和平区兴安路 185 号海虹电器，电话：022 - 27308685　邮编：300020　联系人：杨子江**　E - mail：yzjrpg@ 188. net　**本店大量 PS 配件价格低廉，欢迎来信来电查询。**

5、广州分销商(专业批发)电话：020 - 81914266(邮购免打)　联系人：李先生　①、另有大量游戏台历及年历；②、大量 PS 小本攻略及港台书刊，动漫画小说，诚征全国代理商。

地址：广州西堤二马 8 路号南泰 B077 - 7

重要消息！

本刊豪华版计划启动中!!

世纪末重拳出击！

告诉大家一个好消息，本刊已有计划定期推出期刊的豪华版。该豪华版为全彩，印刷精美，内容丰富。其定价超低，是所有读者不容错过的最佳选择！

请所有读者留意期刊中的广告！

哈尔滨　游戏服饰专卖店　腾达

大量批发

最新登场

99 真草雉京：外衣 + 内衣 + 裤子 = 280 元
99K'上衣 + 裤子 + 项链 = 260 元(皮版)
草雉京：(矢吹真吾)上衣 + 马夹 + 内衣 + 裤子 + 手套 + 头带 = 260 元(鞋：220 元)
八神庵：上衣 + 衬衫 + 裤子 + 项链 = 220 元(鞋：220 元)

特价推出全皮版：

98 草雉京：上衣 + 马夹 + 内衣 + 裤子 + 手套 + 头带 = 350 元
98 八神：上衣 + 衬衫 + 裤子 + 项链 = 320 元
火神上衣：220 元　八神大衣 = 220 元　特瑞大衣：220 元

克拉克：棉马夹 + 内衣 + 裤子 + 帽子 = 220 元
克里丝：上衣 + 内衣 + 裤子 + 项链 + 护腕 = 180 元
七枷社：上衣 + 裤子 + 头巾 = 220 元(鞋：220 元)
比利：上衣 + 裤子 + 头巾 = 220 元
刹那：外衣 + 衬衫 + 裤子 = 240 元
山崎龙二：外衣 + 内衣 + 裤子 = 260 元

隆重推出 FF8
斯科尔：上衣 + 内衣 + 裤子 + 项链 + 手套 = 360 元
塞法：大衣 + 内衣 + 裤子 = 300 元
2000 年 KOF 挂历：20 元 /本
HOT2000 年挂历：10 元 /张

特价推出秋季廉价版：

草雉京头带：20 元
草雉京皮手套：50 元
外国僵尸鬼面具：50 元

魔鬼皮带：60 元　特瑞帽子：35 元
八神项链：35 元
克拉克棉马夹：100 元(颜色全)
裤子单价：100 元　八神裤子：75 元
八神衬衫：140 元(颜色全)

HOT 四件套：银灰棉马夹 + 外白短袖 + 内黄长袖 + 肥裤子 = 280 元
HOT 套服：西服 + 裤子 = 220 元
迈克尔 · 杰克逊吉隆坡演唱会演出服：上衣 + 裤子 = 440 元
HOT 彩色写真集：60 元 HOT 肥裤子：80 元 HOT 棉马夹：100 元
HOT 及其它南韩乐队招帖画、相片：100 元 /套　HOT 项链：35 元　HOT 磁带 1 - 4：50 元 /套
HOT 演唱会 98 版和 99 版：80 元 /套　南韩其它乐队套碟(SBS、NRG、6Keis)：100 元 /套

本店颜色齐全，品种多样，以上服饰只是本店一部分，玩友有特殊要求，本店还可订做，保证忠于原版，本店同时提供大量鬼服和大量演出服，希望各界玩友对本店多提供宝贵意见，而且本店商品均向有关部门申请保险，如有邮购丢失现象均可索赔。(注：如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚，均写净量尺寸，索取游戏服饰相片及详细资料 15 元，索取南韩乐队详细资料 15 元)。

地址：哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号 邮编：150080
联系电话：(晚)0451 - 6670072　传呼：(0451)128 - 5102818
收款及联系人：杜遴遴

天星商贸公司

卡通、日剧总汇

日本 VCD 卡通动画

名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数
天地无用－IN LOVE 2	2CD	电影少女	3CD	浪客剑心－维新志士的镇魂歌	2CD	魔卡少女樱	10CD	甲龙传说	2CD
GTO（1－6）	6CD	兽化战士	6CD	浪客剑心－追忆篇	4CD	地狱先生－神眉	1CD	再生侠	1CD
恶男杰特(COWBOY BEBOP)完结	9CD	超时空要塞－可曾记起爱	2CD	爆炎	2CD	破邪大星	3CD	天眼急先锋	3CD
阿修罗斩魔传(1－2)	2CD	超时空要塞 2	3CD	青涩宝贝－前部	6CD	宇宙海贼－莱因黄金	3CD	圣兽机	2CD
万能文化猫娘 DASH 完结	6CD	超时空要塞 PLUS	4CD	青涩宝贝－后部	6CD	魔装机神	5CD	天空战记	3CD
万能文化猫娘 OVA	3CD	超时空要塞 TV	12CD	快杰蒸气侦探团	1CD	超能力大战	1CD	卒业	4CD
女恶魔人	8CD	超时空要塞 7 剧场版	1CD	水晶国传说电影版	2CD	真实的兰	2CD	电脑刑事 808	3CD
少女革命完结	13CD	超时空要塞 D7	4CD	水晶国传说 OVA	3CD	SPRIGGAN(保卫者)	2CD	魔法少女沙沙美	2CD
柯男－世纪末的魔术师	2CD	Z 高达	17CD	3＊3 只眼－第一部	4CD	幻魔大战	2CD	魔界转生	1CD
柯男－14 番目	2CD	ZZ 高达	16CD	3＊3 只眼－退魔圣传	3CD	光明战士(AKIRA)	2CD	KEY	1CD
柯男－引爆摩天楼	2CD	G 高达	17CD	海之兰利亚	2CD	回忆	2CD	半龙少女	2CD
柯男－来自黑暗组织的女子	2CD	V 高达	17CD	六神合体剧场版	2CD	风之谷	2CD	愿望之翼	3CD
柯男－两大连续杀人事件	2CD	W 高达	17CD	魔法骑士剧场版	2CD	再见萤火虫(萤火虫之墓)	2CD	H2	21CD
不思议游戏－朱雀篇	10CD	X 高达	17CD	魔法骑士	3CD	红猪(粤语)	2CD	鬼神童子	1CD
不思议游戏－青龙篇	9CD	F91 剧场版	2CD	午夜之眼剧场版	2CD	魔女宅急便	2CD	装甲骑兵	6CD
不思议游戏剧场版	2CD	夏亚的逆袭	2CD	少女安妮	2CD	天空之城	2CD	强殖装甲	3CD
X 战记	2CD	0080－口袋里的战争	3CD	光之帆船	2CD	太阳王子	2CD	银河列车 999	1CD
天地无用－炎夏圣诞	2CD	0083－	6CD	魔法阵都市 TV 版	11CD	岁月童话(点点滴滴)	2CD	宇宙皇子	8CD
吸血姬美夕 TV	12CD	0079－一年战争	6CD	鬼魂力量	2CD	龙猫	2CD	五星物语	1CD
吸血姬美夕剧场版	2CD	0079 TV	8CD	青之六号(1－3)	3CD	On Your Mark	1CD	星方武侠	6CD
火魅子(1－6)	6CD	08MS 小队	6CD	梦幻骑士－龙之宝玉	5CD	梦见街少女(侧耳倾听)	2CD	机动战舰(TV 版)	13CD
心跳回忆 OVA(1－2)	2CD	08MS 小队电影版	1CD	星界之纹章	1CD	幽灵公主(魔法公主)	2CD	机动警察	2CD
SHADOW SKILL－影技－	3CD	08MS 小队完结	1CD	恋爱候补生	1CD	圣传(粤语)	2CD	机动警察 II	2CD
火宵之月	2CD	W 高达－无尽的华尔兹	2CD	新世纪 GPX 方程式赛车－不败神话	2CD	CLAMP 侦探团	7CD	真女神转生	2CD
JOJO 奇妙的冒险	3CD	0083 剧场版	2CD	双星战记	2CD	东京巴比伦	1CD	口袋妖怪	1CD
特搜队	6CD	TURN A 高达	6CD	TO HEART(1－2)	2CD	幽游白书(冥界死斗篇)	2CD	饿狼传说	1CD
饿沙罗鬼	7CD	重战机	18CD	COBRA 剧场版	2CD	阿尔斯兰战记	4CD	飞龙	1CD
王立宇宙军	2CD	重战机剧场版	2CD	鲁邦三世－炎之记忆	2CD	攻克 M66(BLACK MAGIC MARIO M66)	1CD	斗神传	2CD
头文字 D	9CD	圣战士	3CD	倒凶十将传－过去之卷	1CD	攻壳机动队	2CD	幽游白书(TV 版)	24CD
VISITOR	3CD	飞越巅峰	3CD	人鱼之伤	1CD	特搜机动队	3CD	宇宙海贼－莱因黄金	3CD
金田一事件簿	13CD	苍之流星	3CD	怪医秦博士	6CD	风魔小次郎	3CD	魔术师奥梵	9CD
暗黑破坏神	3CD	真三一万能侠	7CD	火宵之月－秋狂言	2CD	圣斗士之真红少年传说	2CD	海盗王	1CD
城市猎人－1999 特别版	2CD	琥珀之追击	1CD	北斗神拳剧场版	2CD	足球风云	1CD	龙机传承	1CD
城市猎人－沙滩之战	1CD	兽兵卫忍风贴	2CD	青山冈昌短篇集	1CD	魔鬼天使战警	3CD	LAIN 玲音	5CD
城市猎人－百万美金	1CD	橙路 TV	24CD	尼古斯战记	6CD	宇宙骑士	8CD	LAND LOCK	2CD
城市猎人－便衣女警	2CD	橙路剧场版	2CD	巴比二世－死神大决战	4CD	宇宙骑士 II	3CD	火魅子传	6CD
城市猎人－爱与宿命的连发枪	2CD	新橙路剧场版	2CD	98 魔剑美神	1CD	鬼切丸	2CD	HUNTER X HUNTER	1CD
城市猎人－天才犯罪教授	2CD	银河英雄传说(前部)	27CD	MEGAZONE 23	6CD	精灵使	1CD	爆裂一族	1CD
烙印剑士	13CD	银河英雄传说(后部)	28CD	彼氏彼女(1－16)	8CD	森林大帝	2CD	新无责任舰长	5CD
新世纪福音战士 EVA－TV	13CD	银河英雄传说－白银之谷	2CD	电脑战队	3CD	黄龙之耳	1CD	新罗德岛－英雄骑士团	9CD
新世纪福音战士 EVA 剧场版	4CD	银河英雄传说－污名	2CD	地狱侦探团	9CD	相聚一刻(TV 版)	31CD	罗德岛 OVA	6CD
天地无用－IN LOVE	2CD	银河英雄传说－朝之梦,夜之歌	2CD	PLASTIC LITTLE	1CD	福星小子	2CD	烈火的炎	14CD
TOUCH－TV	17CD	银河英雄传说－星之大海	1CD	碧奇魂 OVA	6CD	魔动王	1CD	枪神(TRIGUN)	13CD
TOUCH－大学篇	2CD	银河英雄传说－黄金之翼	1CD	千年女皇	2CD	GS 美神	1CD	DT 艾狄龙	7CD
BETTERMAN	1CD	银河英雄传说－新战争序曲	2CD	青空少女战队	2CD	极黑之翼	1CD	新天地无用	9CD
南海奇皇	6CD	我的女神	3CD	学校的幽灵	6CD	阿拉蕾	2CD	守护月天	2CD
勇者斗恶龙	10CD	Q 版我的女神	4CD	七都市物语	1CD	龙珠	14CD	魔剑美神 TRY	9CD
SD 高达 ZERO 二十周年纪念版	1CD	恶魔战士	4CD	天地无用 TV	8CD	高智能方程赛车	4CD	秋叶原	3CD
孔雀王	3CD	铁拳	2CD	钢铁神兵 NEO	7CD	新海底军舰	2CD		
孔雀王－昆仑鸣动	2CD	霸王大系－龙骑士	6CD	风の名はアムネジア	1CD	八云立	1CD		
DNA	5CD	浪客剑心 TV	12CD	爆裂时空	9CD	苍之流星	3CD		

日本偶像连续剧

名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数
NAOMI	12CD	天使之路	11CD	人往高处爬	13CD	最后之恋	11CD	白昼之月	12CD
LIPSTICK(唇膏)	9CD	恋爱世纪	11CD	何日再相逢	13CD	银狼传说	7CD	苏醒金狼	11CD
跳跃的大搜查线	11CD	世纪末之诗	11CD	101 次求婚	12CD	茶煲四姐妹	11CD	料理天王	9CD
一个好人	11CD	悠长假期	11CD	礼物	11CD	远亲不如近邻		恋爱不用着急	11CD
午夜凶铃	12CD	东京大学物语	10CD	BOY HUNTER	12CD	+是谁偷走我的心	11CD	跟我说爱我	12CD
恶女	12CD	沙滩小子	12CD	邂逅	12CD	庶务二课	11CD	29 岁圣诞节	10CD
鬼之栖家	12CD	SEMIDOUBLE	12CD	兄弟	11CD	高校教师	11CD	16 岁新娘	10CD
金田一事件簿	9CD	平安夜	10CD	青春无悔	11CD	新闻女郎	11CD	未成年	11CD
OVER TIME	12CD	戴面具的女人	10CD	阵平	12CD	东京仙履奇缘	11CD	白衣天使	13CD
小报(TABLOID)	10CD	熟睡的森林	12CD	协奏曲	10CD	东京爱情故事	11CD	圣者之行进	11CD
调酒专家	10CD	同一屋檐下	12CD	NAOMI	12CD	三姐妹侦探团	11CD	爱因和平	12CD
神,请多给我一点时间	12CD	同一屋檐下 2	14CD	大灾难	12CD	美味关系	11CD	老师的奇遇 2	13CD
GTO	12CD	魔女的条件	11CD	堕落天使	12CD	HAPPY MANIA	12CD	男人 35	11CD
AFRICA 之夜	11CD	WITH LOVE	12CD	跳跃的大搜查线	11CD	爱情白皮书	11CD	GOOD NEWS	12CD
青之时代	11CD	星之金币	12CD	一个好人	11CD	自从遇见你	13CD	天使的工作	12CD
一吻定情	6CD	星之金币 2	14CD	理想之结婚	11CD	单身贵族	11CD	透明人间	13CD
救命病栋 24 小时	13CD	失乐园	13CD	偶像妈咪	12CD	成田离婚	10CD		

一、本店实行会员制，成为会员者将享受 9 折优惠并且可及时得到最新日剧、动画目录一份。

二、动画及日剧每张售价均为 8 元，不论数量邮费均为 10 元，累计购买 100 张以上者将自动成为会员。

三、汇款单上请注明所需品种、数目及详细地址。

注：因版面所限，卡通及日剧品种未能一一尽录，欢迎函索目录表，请附回邮信封及邮资。

声明：本店绝无虚假，款到货发，诚信可靠！

邮购地址：北京西城区如意里 12 号楼 5 门 511 室
邮编：100035　收款人：付可
联系电话：010－62242572

广告

沈阳金利达游戏批发中心

批发、零售 邮购、维修

主机类

原装索尼(5501、7001)，送双柄，变压器，AV 线，直读，5 张游戏售 1150 邮费 50 元
原装白土星机，送双柄，变压器，AV 线，直读 5 款游戏，记忆电池，售 690 元 邮费 50 元
原装 WS 手掌机 450 元 原装 NGP 彩色掌机(送卡) 900 元 邮费均 30 元
彩色 GB 机 550 元，超薄夜光 GB430 元，超薄 GB 300 元，邮费均 30 元，随机购卡可免 GB 卡邮费
超任三合一光碟机，送 5 张金碟(1800 个节目 双柄，变压器，AV 线，售 1080 元 邮费 50 元
原装 128 位 DC 机，送原柄 1 支 AV 线，专用大功率变压器，售 1550 元 邮费 50 元
世嘉 MD 彩色手掌机，550 元，邮费 30 元，专用变压器 15 元，邮费 10 元

128 位 DC 机配件 **邮费均 15 元/件** 振动器 200 元，手柄 210 元，专用摇台 240 元，专用大功率变压器 50 元，记忆卡 220 元，DC 与电脑连接器(VGA BOX)150 元，RGB 线 35 元 S 端子线 30 元，99 拳王 400 元，快打刑事 2 400 元，索尼克 200 元，VR3 200 元，世嘉拉力 350 元，街霸 3 400 元，兰刺 390 元，灵魂力量 440 元，死亡之屋(含枪)750 元，高达 400 元，旋风摩托 150 元，方程式大赛 150，能量宝石 420 元，战斗机 440 元，沙木 650 元，创造球会 550 元

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 日产原装振动柄	130	15	PS/SS/N64 三用方向盘/振动方向盘	180/220	40	PS 原装光头(5×××、7×××系列用)	260	15	SS JVC 光头/三洋光头	120/130	15
PS 野牛振动柄/PS 双振柄	100/80	15	PS PDA/透明仿原装记忆卡	420/30	15	PS 原装短线光头(1001,3×××,S903 用)	180	15	SS 记忆卡/金手指+书	75/60	15
PS 振动椅垫(对应所有游戏)	200	30	PS 仿 PDA 记忆卡	35	15	PS 15B/30B/120B 记忆卡	15/35/45	15	超任制转/AV 线/双线火牛	55/10/30	15
SS DDR 舞蹈跳垫 I、II型	60/70	30	PS 飞行摇杆/原装 3D 震动摇台	75/240	25	PS 手柄延长线/PS RGB 线	10/20	15	超任金碟 5 片(送目录)/目录	100/10	15/5
SS 震动背心(对应全部游戏)	150	30	PS 超强纠错 VCD 电影卡/四打分插	230/100	15	PS R5 振动柄/绝招王柄	100/55	15	超任连发柄/普通柄	25/15	15
SS 双人街机大摇台	180	40	PS 中文金手指卡+99 新书	45	15	PS HORI 格斗连发柄	40	15	拷贝超任节目	3 元/片	10
SS HORI 原装单人摇台	130	20	PS 专用制转/鼠标	40/40	15	PS 遥控手柄(2 只)	145	20	N 64 通用金碟(1~6 片)	25 元/片	10
SS 铁手振动枪 I、II型	65/75	15	PS 专用精美挎包/对战线	25/15	10	SS 4M 加速卡(对应龙与地下城等)	75	15	GB 充电电池组 彩机/薄/厚	40/35/35	10
SS 原装带退膛式振动枪	160	15	PS 北通透明专用方向盘(振动)	240	30	SS 13 合一(4M,加速,记忆金手指)	130	15	GB 音箱/摇杆/变压器/放大镜	15/10//10/15	10
SS 化解危机振动枪	65	15	万用制转(可用于 VCD 电影卡)	120	15	SS 液晶屏记忆手柄(可记忆必杀)	35	15	GB 精美挎包/GB 小挎包	35/20	10

日本通动画 VCD 新登场，日(粤)语发音，中文字幕，彩面彩盒珍藏版 8 元/片。经典日剧 VCD 精选，中文字幕 8 元/片，邮费：10 张以下 5 元，10 张以上免邮费。另外，诚招各地动画 VCD 经销商。

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数
银河英雄传说 TV 版(上部)	13	星方天使，星界之纹章	1	圣斗士星矢——真红少年	1	孔雀王，暗黑破坏神	3,3	透明人间，成田离婚	13,10
幽幽白书 TV 版，剧场版	24,2	不可思议——朱雀篇，青龙篇	10,9	侍魂(1-2)，街霸 2	2,2	魔术士·奥芬，怪医秦博士	4,3	东京爱情故事，青之时代	11,11
金田一少年事件薄，星方天使	13,1	金田一歌剧院幽灵	2	逮捕令，恋爱后补生	2,1	3×3 只眼-圣魔传说 I，II	4,3	一吻定情 I、II，24 小时急症室	12、6、12
万能文化猫娘 能量宝石	6,1	98 拳王，99 拳王	1,1	银河少女警察，地狱先生	1,1	罗德岛战记，生化危机(1-3)攻略	9,1	恶女，带面具的女人	11,10
GS 美神 TV 版，剧场版	15,1	青之 6 号(1~3)，绝爱	3,1	透逗魔道士，超人学园	3,2	南海奇皇(新世纪福音战士之后剧作)	6	一个好人，恋爱世纪	11,11
口袋怪物，头文字 D	13,10	病毒(99 年日本第一部全 3D 人形动画)	3	火魅子传(1-4)，W 杀人课	4,2	真三一万能侠(世界最后的日)	7	东京仙履奇缘，小报	11,10
烈火の炎，电脑战队	14,3	剑风传奇，太空 8	13,1	吸血鬼美夕，吸血姬美夕	6,2	食人，兽兵卫忍风帖	6,2	悠长假期，星之金币 I、II	11,12,14
高桥留美子之作一人鱼の伤	1	橙路 TV 版，剧场版	24,1	火宵之月，水晶国传说	2,3	力古斯托拉宇宙战记	6	同一屋檐下 I、II	12、14
浪客剑心追忆篇 4	1	樱通信，侍魂一斩魔传 2	6,1	高达 W,Z,ZZ,V,G	17,17,16,17,17	浪客剑心 TV 版，剧场版	12,2	沙滩小子，16 岁新娘	12,10
封神演义，特遣队	4,6	碧奇魂，碧奇魂 2	6,1	高达 08MS 小队，剧场版	6,1	浪客剑心追忆篇(1-3)	3	偶像妈咪，舞夜凶铃	12,12
柯南——精选集	1	JOJO 冒险，我的爱神	3,3	高达 08MS 小队完结篇	1	重战机(电影版)，千年女王	2,2	神，只是再多一点时间	12
柯南——来自黑暗组织女子	2	幸运女神(我的爱神续集)	4	高达 0080，高达 0079	3,6	哥布拉(电影版)，火圣旅团	2,1	庶务二课，沉睡森林	12,12
圣传，魔女宅急便	2,2	舞夜凶眼，幽灵公主	2,2	高达 0083，剧场版	6,2	风魔小次郎，北斗之拳	3,2	金田少年事件薄，心跳回忆	9,2
无限地带 2、3 枪神	6,13	樱花大战全集(1~4)	2	高达 0079——大地上之高达	9	GTO I、II，老师你知道吗？	12,12,12	爱情白皮书，魔女的条件	11,11
GTO(动画版)1~5 集	5	她和他的故事(1-14)	8	高达 F91，高达之马沙反击战	2,2	高校教师，不老的传说	11,12	三姐妹侦探团	10
心跳回忆(动画版)，少女革命	1,13	魔法骑士，特别篇	6,2	高达 W——停不了的华尔兹	2	好消息，苏醒之金狼	12,11	**日本动画音乐 CD**	
大运动会，青色宝贝	9,6	五星物语，七都市物语	1,1	高达 W——战场之回忆	4	非洲之夜，恋的暴走特急	11,12	樱花大战 2，幽游白书	2,1
圣斗士星矢——钢铁神兵	6	白色猎人，神密的世界	9,4	高达 A(20 周年纪念版)	7	老师的奇遇 2，东京大学物语	N3,10	心跳藤崎诗织，歌曲精华篇	1,1
时空转超，赏金猎人	6,9	魔法阵都市，梦幻骑士	11,5	新世纪福音战士，剧场版	13,4	新闻女郎，101 次求婚	N1,12	超时空主题歌，加强版原声带	1,1
冒险少女娜汀亚	2	英雄本色，A、D 警察	1,1	DNA2，电影少女	5,3	恋爱季节，恋爱本色	12,12	新世纪 EVA，机动战士精选集	1,1
超时空要塞，玲音	12,5	罗达充-阳光普照，大学物语	1,2	库伦魔法史，3X 猎人	6,2	不可思议剧场版，风之谷	2,2	电视卡通主题歌总动员精华 3	1
可有记起爱，亚基拉	2,2	银河铁道 999，魔装机神	1,6	柯南-两大杀人事件	2	破邪大星，寄生前夜(真人版)	3,2	宫崎骏主题歌，罗德岛战记	1,1
超时空要塞 II，超时空加强版	3,4	城市猎人，爱与连发枪	2	引爆摩天楼	2	课本没教的故事，猛鬼校园	2,6	99 特新日本歌曲精选 1,2	2
超时空要塞 D7，爆炎	1,2	便衣女刑警	2	风之名将，天地无用	2,2	攻壳机动队，特搜机动队	2,3	古灵精选(橙路)单曲精选	1
新世纪 GPX，天空战记	2,3	百万黄金	1	超能力大战(部队)	1	钢铁新世纪，SD 高达 G	4,1	太空战士 8 主题歌，浪客剑心歌集	1,1
圣魔战记，斗神传	2,2	海滩之战	1	MASTER KEATON	2	口袋妖怪 TV 版，新无责任舰长	15,5	机械人大战 F 主题歌	1
圣子到，银河英雄传说系列	12,8	天才犯罪教授	2	非常偶像(KEY)	2	圣子到 2，神秘世界	13,4		
Heart，勇者斗恶龙	1,10	X 战记，99 城市猎人	2,2	东京巴比伦，真女神转生	1,2	生化 3,3 个猎人	1,1		

由于篇幅有限，不能把所有的 VCD，日剧和 CD 写上，而且每周每月都出新节目，请爱好者注意我们每月的广告，或者来信，打电话查询，我们会满足你的要求

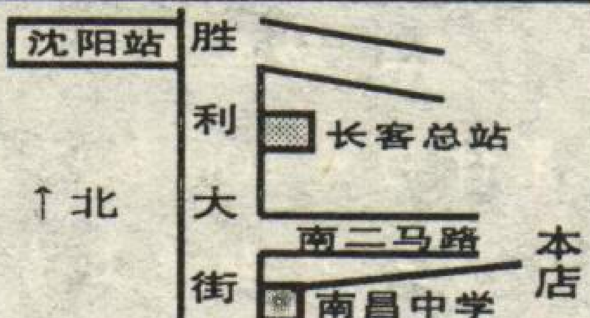
特别推荐 全新 N-P 双制 6 寸彩监，自带天线，可收看全部有线电视节目，有 AV 端子，可配接 DC，N64，PS，SS，MD，FC 游戏机，也可接 VCD 机，画质清晰，色彩鲜艳，造型美观，可旋转视角。售价 480 元，邮费 30 元
利用电脑彩显玩游戏，看 VCD 不是梦想，多功能 VGA，BOX 可与任何电脑彩显连接，适用于 DC，N64，PS，SS，MD，VCD 机，摄像机，总之只要你的电器产品带有 AV 输出的，即可实现你的梦想，高清晰的画质给你一种全新感觉，售 480 元，邮费 20 元

二手货市场 九成新超任+博士 7(32M)，送双柄，电源，AV 线，正常使用，随机送 20 片软件，售 650 元，邮费 50 元
PS 短线光头系列/长线光头系列，游戏机，保证正常使用，送双柄，AV 线，变压器，记忆卡，10 张软件，售 750 元/850 元，邮费 50 元
SS 土星机，保证正常使用，送双柄，变压器，AV 线，10 张游戏软件，售 490 元，邮费 50 元
原装松下 3DO 机，正常使用，送双柄，变压器，AV 线，5 张游戏软件，售 300 元，邮费 50 元，3DO 专用 VCD 电影卡 200 元，邮费 30 元
12 寸 N-P 双制小彩王，彩色数字电视，送遥控器，可接收 90 个频道，显像管为电脑彩显，可外接各种游戏机，画质清晰，售 580 元，邮费 80 元
索尼特丽珑 N 制彩监，有三种标准国际输入端子，RGB，S 端子，本店出售的 RGB 线，S 端子线均可用于此彩监，正常使用，外观，画质均好，220V 电压直接输入，29 寸售 1200 元，25 寸售 900 元，邮费 150 元。14 寸原装各种品牌彩监，110V 电压输入(需变压器)售 400 元(包括变压器)，邮费 80 元
邮购彩监的顾客，当地须有火车站，木箱运输，安全可靠，若有电话请写清楚，如果想使你的彩监收看电视节目，我店还可以为你提供一种制转器，可收看 90 个频道，全红外线遥控，工作可靠，外型美观，安装方便，售 320 元，邮费 30 元

索取 VCD，PS，SS 目录，3 元/种，须回程信封，贴足 0.8 元邮资，大量 PS，SS 软件，5 元/片，邮费 5 片以下 5 元，以下每增加一张加 1 元，所需品名写在汇单附言栏中

本店招收维修 SS，PS 游戏机学员，时间不限，学会为止，有意者请打 013604071706 联系。

邮购(收款)地址：沈阳市和平区胜利南街 59 号，收款人：马宏杰 邮编：110001
电话(传真)：024-23510278 批发专线(仅限批发)：013604071706
乘车路线：北站乘 216 路，602 路，203 路到沈阳站或南一马路下车，胜利大街南行 300 米道东南昌中学旁边
分店地址：沈阳大西电子市场正门外左侧胡同第三门市房，联系人：吕明飞，电话：024-22934856
总店有专业人员维修 SS，PS 机，速度快，价格廉



广 告



电子游戏与电脑游戏 三周年纪念号

本纪念号收藏性及观赏性兼备，印刷超豪华，80页全彩，而定价为创纪录的6.5元!!

在纪念号中内容丰富，包括本刊三周年简要回顾、流行主机及推荐游戏以及电子游戏相关文化的专题文章等等。最为珍贵的是本书中还收录了有关编辑部许多异闻趣事，是所有"T&P"新老朋友不容错过的最佳选择!!!

北京市清河邮局062信箱　邮购部(收)
邮编:100085　咨询电话:010－62924382

6.5元!!

《剑魂》

144面彩页
48面黑白页



本书是由"电子游戏与电脑游戏工作室"全力制作，全面收录了SNK著名格斗游戏"侍魂"系列所有作品的人物设定彩图及原稿，每一幅均出自白井影二、北千里两位大师之手。

《剑魂》不仅是铁杆玩家收藏的首选，同时也是喜爱漫画的朋友参考的最佳资料。书中图片数量近千幅，印刷之精美，可以说是同类书刊中的佼佼者!

邮购地址　北京市清河邮局062信箱
邮购部(收)　邮编:100085
咨询电话:010－62924382

定价仅为: **25元!!**



《剑魂·续》即将推出!

同样是剑
但此次登场的将是圣剑
圣剑——兰古利萨
"兰古利萨的传说"珍藏版画集
即将与广大读者见面!
书中收录了漆原智志为
"梦幻模拟战"系列绘制的
所有插图
此外还有其它精彩附录

本书144页彩页，32页黑白页
进口铜版纸印刷，
精美绝伦，收藏之极品!

定价仅为: **22元!!**

电子游戏与电脑游戏 1999年上半年合订本

预计将于近期上市!敬请各位读者留意!



全书共480页，收录了1999年1月至6月期刊中的内容精华。无论你是新朋还是旧友，都可充分体会到本书在实用性和收藏性两方面的珍贵价值!

邮购地址　北京市清河邮局062信箱
邮购部(收)　邮编:100085
咨询电话:010－62924382

定价仅为: **28元!!**



电脑游戏最新指南与攻略

该书是由"电子游戏与电脑游戏"工作室所制作的唯一一本电脑游戏类专门书籍，书中有大量完全攻略及秘技，是初玩者进入电脑游戏世界的最佳助手。全书20面彩页，224页黑白页，制作细致，内容丰富!

邮购地址　北京市清河邮局062信箱
邮购部(收)　邮编:100085
咨询电话:010－62924382

定价仅为: **22元!!**

最终幻想Ⅷ

小说(END)



我独自返回飞船，静静地坐在那里。看着资料室这凝聚高度科学与智慧的构造，但那无人为操作时的一片死气沉沉却也压迫着我。我茫然睁着眼睛如同一场惊梦，醒来后发现什么都没有了，强烈的失落像潮奔浪啸。

"我回来了!"

阿巴因突然进来，我感到非常奇怪:"你是怎么来这里的?"

"嗯~我也不太清楚，在救生舱里也像受到很大的冲击，令我们很长时间失去了意识，醒来后发现只有我和比艾特两人。"

比艾特……就是那个工作人员吧，也一块逃亡。"那姐姐呢?艾露现在怎么样了?"

"姐姐并不在这里，她没有事，但也什么都没说。后来ESTHAR的救援队赶来，从他们口中知道你们在这艘船里。是吧?"阿巴因顿了顿，"斯科尔……你不顾一切地飞出太空舱的时候，我想……我们是做不到的，你真可称得上是我们的英雄了!，说到这里想起来了，主角在哪里呀?"

我没有作声，莉诺娅从心中摇摆不定地过去了。

"斯科尔!你没事实在是太好了!不过虽然你回来了，但地面也发生了不得了的事。"扎尔他们也来到了这里，并且还认真地:"报告!在ESTHAR附近LUNATIC PANDORA突然出现，其中的魔女不是妈妈桑了，她也不知道，好像有人已经继承了魔女的力量。"

这是……莉诺娅了。

"还听说LUNATIC PANDORA是由格鲁巴特雅军操纵，他们从ESTHAR的海底把它收回，然后使用它呼唤月球上的怪物来到地面，而且降到地面的还不只怪物，还有封印魔女亚德尔的装置，奥丹博士猜测他们的目的并不只是这样……"

"扎尔，够了……晚些再说吧!"我截住了扎尔的话。

"但是，斯科尔!"

心中一团乱絮，仿佛一张沾满尘灰的大蜘蛛网，将我缚得奄奄一息，"我知道发生了很严重的事，但是我什么都想不出……为什么?……莉诺娅变成魔女，并且继承了妈妈桑的力量。刚才，ESTHAR来的人已经带她离开了。"

"那还不快追!"赛尔菲紧张地跑了出去。

珂斯蒂斯还是有些疑问:"是强行把她带走的?"

"……不是，这都是莉诺娅自己所希望的，因为自己是魔女……因为大家都会害怕她……讨厌她……谁也不会和她接触……她说不想变成这样……"我复述时如同口中含了一块冰。

阿巴因听到这句后立刻离开了这里，珂斯蒂斯却追问我:"斯科尔你没有阻止她?"

"这是莉诺娅自己决定的，我哪有权利阻止她?"

"权利?你说得出这种话!"珂斯蒂斯显得非常气愤，又让我看到以前那个"珂斯蒂斯先生"。"你不是为了救她才到太空去的吗?现在这样可能会永远见不到她的，竟然还将她交给ESTHAR?那不是个错误吗?你不是想和她一起吗?笨蛋!"

"真是的!"扎尔也同意这番话。

我被人骂成笨蛋……或许是这样的吧。我在做什么?不是想听到莉诺娅的声音吗?可能已经听不见了，我还在假装什么?怎么做才好……做什么?那不是应该很简单吗?

珂斯蒂斯在一边冷眼看着我思考了这么久:"决定了吗?"

我深深地吸了一口气，感觉到全身轻微的颤抖:"现在还不清楚LUNATIC PANDORA和魔女亚德尔的情况，甚至连姐姐的行踪也不明。但这些我暂时不管了。现在在眼前的，就只有莉诺娅的事。我们去把她抢回来!"

当我正想去控制室时，这一艘神之黄昏却突然在天空中飞了起来，看来一定是赛尔菲和阿巴因的杰作，我们跑去控制室，果然是他们两人在操纵着。

我向坐在操作席上的赛尔菲下令:"赛尔菲，到ESTHAR去吧!那里大概是魔女纪念馆，实行夺回莉诺娅的作战!"

我们来到ESTHAR东面的魔女纪念馆，借着探望同伴的名义，进入了那个囚禁着莉诺娅的地方。

门口的职员拦住了我们:"你想干吗?"

我此时脑中唯独闪烁着莉诺娅的影子，连得说话都有些语意不清了起来:"……不管现在怎么做，以后会变成怎样依然不知道……"

职员显然不明白我的意思，我只能表明来意:"……如果那时候明白怎样做就最好了……幸好现在还来得及……因为我不想造成悔恨……所以现在来到这里……把莉诺娅还给我!"

阿巴因和扎尔用武力威胁他们，催促我快去。我就像那时在电波塔一样狂奔着，身上每一分每一寸都奔腾着无声的呼啸。我冲入了封印着魔女的房间，我胡乱拍打着这里的按钮。

"莉诺娅，马上就救你出来!"

但是无论我如何使劲，仍然不起作用。我喘息着呆立片刻，忽然之间，我有些平静了下来，似乎听到脑中有金属落地的声音。我拔出GUN BLADE，用力砍去。铮然声响，一片白雾飘出，遮住了我的视线，遮住了这狭小空间的其他声息。

莉诺娅，她跳来，跳来，跳来……

扑进我的怀抱，扑进我的怀抱，扑进我的怀抱……

我感到如此充实的把握，在双臂，在脸旁，在胸。

"是魔女……也可以吗?"莉诺娅的声音在耳旁若海风轻拂。

"即使是魔女……"我轻轻地回答，第一次觉得自己的语音轻柔得要将自身陷入，"也没有什么关系。"

不知道天上的星会闪烁几次，不知道我们这样抱了多久，才听到了阿巴因的呼唤声。

我们跑到门口，遇上了ESTHAR的辅佐官，但奇怪的是他丝毫没有拦阻我们，只是在我们离开前留下一句意味不明的话:"还会在这里见面的。"

回到了飞空艇后，莉诺娅的表情有些不太自然。珂斯蒂斯便问她:'莉诺娅，发生什么事了?"

"……总是感到有点害羞，我像这样下决心到ESTHAR，但你们却赶来救我，我很开心……"莉诺娅向着大家:"大家……谢谢你们。"

扎尔:"斯科尔，发生什么事了?从刚才开始就不出声。"

总觉得……有很多事发生吗?我没有回答，我不想回答。但珂斯蒂斯这时却出了声:"从我这个斯科尔的研究专家来看……他应该是在这样想着'以后的事要怎样做才好呢?这样，还是那样……'不过如果往坏的地方想就不太好了。斯科尔为何不想像一下美好的未来?"

她的话语中总是有着一种揶揄的语气，但让我回想起的也是那道回音阵阵的走廊。在我隐隐想要叹息的欲望中，埋藏着一种特殊的醉意。"……不好意思。"

扎尔又提出有关LUNATIC PANDORA的问题，据猜测是萨依法在那里操纵着:"那个阿尔提米娅，绝不能原谅她在我们时代所做的坏事，我要她后悔，因为我们是SEED!打倒魔女是我们的工作!"

这岂非是击中了莉诺娅的要害，我立即大声地:"扎尔!"

扎尔也察觉到了这点，向莉诺娅道歉。珂斯蒂斯问我下一个目的地，莉诺娅却建议到伊迪娅之家，因为她是魔女，现在不希望别人多的地方。我下命令的同时，仍是不能对莉诺娅安全放下心来。



不会让你分离

来到了伊迪娅之家，看见安杰罗在那里，它将我们带到了旁边的花园。满目都是野花，将这空旷的平地衬得一团锦绣。扎尔和阿巴因见这里景致如此之美，便跑去叫莉诺娅。花香在我自鼻间暗暗流淌，我蹲下身来望着现在柔顺的安杰罗。我不知道莉诺娅来到这，我和她说些什么。可能为了避免伤害她，不去提魔女的事吧，即使她是魔女，都不会介意吗？……莉诺娅，就是莉诺娅。

"我……会变成怎样呢？"

我听见她的声音，站起来。见到的是莉诺娅望着天光花园，静静地站着。

"不要紧的，以前也有善良的魔女，伊迪娅就是这样，莉诺娅也会的。"

"可是，伊迪娅她……我不知道阿尔提米西娅会在我身体里干出什么事来……在太空时我解开了亚德尔的封印……这一次……会怎样呢？……与世界为敌……和他们战斗……我不要……那样很可怕……"

我无法准确地回答她。莉诺娅……与世界为敌也无关紧要……我……没错……我也是魔女的骑士！

"如果我再次被阿尔提米西娅控制而发狂的话……SEED会来把我打倒吗？"莉诺娅痴痴地沉浸在了那忧虑和灰色的暇想中，"SEED的领袖是斯科尔吧……然后……用剑刺穿我的胸膛……不过，只要是斯科尔就好了。我不希望是其他人。斯科尔，如果这是真的话……"

我立刻打断了她："不要再说了！我绝不会这样做的，我要打倒的魔女不是莉诺娅，而是令莉诺娅害怕的魔女阿尔提米西娅！"

"阿尔提米西娅是从未来进入我的身体的，使用我的身体。要怎样才能救我？"

"……我会想的，一定会想出办法的。"

"……真的会有办法吗？"

我点了点头，坚决地："嗯！一定会有的，相信我！"

终于莉诺娅忧伤的表情上浮出了花香一般的微笑："……唔！我相信你。不过在你找到办法以前，我还是回到ESTHAR的设施里去，这样可以让斯科尔安心些。"

我摇了摇头，自然地："那不可以。我又会跑到那里将莉诺娅抢回来。莉诺娅是不可以……离开我的身边。"

"啊！"莉诺娅显得异常吃惊："那个那个……"

"什么？"

莉诺娅在明媚晴光下浅浅地笑了，"你是第一次说这些话啊！"

不知是天空，还是她的双眼更明亮，我的心里却有一些慌张了起来："什么?那个。"

莉诺娅有些生气了："难道忘记了吗？"

"我说过什么？"

"算了吧！"莉诺娅转过身去。

我有些手足无措了："不，一定是GF的关系，所以才会忘记了。"

"是骗你的！"莉诺娅又回过头来，笑颜依旧。

"……你的精神看上去好多了。"

"嗯。"莉诺娅用手指摩挲着项练，"唔……说出来好吗?我做了个梦，是个可怕的梦。我和斯科尔约好一块去看流星，我戴上了你的戒指，但在离开时却想不起约会的地点。因为很想见到你，所以我仍然走出去。我走过山、走过沙漠、走过草原、汀巴、巴拉姆和格鲁巴特雅……到哪里都找不到你。当我走不动的时候，想见你的心情就更为强烈……那个时候我叫着'斯拉尔在哪里！'。然后，我就从梦中醒来。然后，我立即哭了起来……对不起，我不知道怎么说才好，不过说过后就不会再去想这件可怕的事了！"

这个明朗的白天，让我觉得，仿佛只要闭上眼，就能看见花香组成的五色之风，在空中往来，并使我轻柔地飘浮于内。"没有见面也好……忘记约会的地点也好……那只是因为没有好好约定过。现在就在这儿约定吧！因为我……在这里。"

莉诺娅看着我，身体摇摆着："因为在这里，做什么？"

"因为我在这里等待。"

"在等待谁？"

我像是一只小木舟，起落在莉诺娅的眼波与语音中，虽然不由自主的动荡令我隐隐有些眩晕，但更像是迷醉的芬芳。我无从回避，只能正面回答："因为我在这里等待……莉诺娅来。"

"明白了！我也会来到这里，那样就能见到面。一定啊！"一切阴霾都在莉诺娅脸上消失无除。

我们目光久久相溶。

这时扎尔前来，看到我们回避似的转过身去但又不得不向我报道。ESTHAR大总统直接发来通讯，是有关打倒阿尔提米西娅的作战，并且想聘用SEED。我有些怀疑这是夺回莉诺娅的陷阱。"

扎尔：'那个……用无线电通讯的人叫基罗斯，莫非是那个基罗斯？"

我更到意外："基罗斯在ESTHAR的大总统邸内？是想聘用我们？……去看看吧。"

就在我想离开这里时，伊迪娅却拦住了我们"斯科尔！我有些话要对你说……那是13年前的事……我在小时候就已经成为了魔女，之后的13年，我又一次成为魔女……那天……在这个地方，正当我的力量用尽时，遇见了另一个魔女。我用自己的意志来继承她的力量，那个魔女向孩子们制造恐惧，我却没法摆脱她……结果，我痛苦的经历就开始了。现在，我的痛苦经历已经结束。再怎样的痛苦经历也都有完结的一天，因此……斯科尔。不论是谁拉开这场悲剧的序幕，我也要结束你的战斗。"

当伊迪娅见到莉诺娅时又向她深深道歉："你就是……莉诺娅吧。对不起……令你有这样的人生……"

"大概……我想这是没有办法的，不用这样自责。今后还要请你多多指教了。"

"莉诺娅，有一个方法能够令魔女的不安消除。那就是无时无刻不在你身边保护你的骑士。自古以来魔女都有保护自己的骑士，没有骑士的魔女很多都会为了力量而走上邪道。我就听说亚德尔和魔女阿尔提米西娅没有自己的骑士。"

"那么伊迪娅的骑士呢？"

"当然有，现在还一直保护着我。骑士是令你安心，保护你的心的人。所以莉诺娅，把你的心交给骑士吧！"

莉诺娅忽然开心了起来。当伊迪问她的时候，她望着我，神采飞扬地，款款地，说道："我已经着到见习骑士了！"

我们乘坐飞空艇又到了ESTHAR，月之泪已经发动，整个市街到处都行动着怪物，纷乱与战祸随处漫延。我们无暇多顾，来到大总统邸着见两个人，想来就是拉古那吧！

他慢慢地走来，就仿佛镜头一层层地在变清晰，那眼那眉，就是幻境中所曾见到的？

"终于见到你们了！艾露曾经告诉我，你们就是走进我脑子里的人？记得当时感到脑子里罗罗嗦嗦地很吵，在战斗时我感到有一股不知来历的力量协助，还以为是妖精来协助……啊！对了！我叫拉古那，是ESTHAR的大总统，虽然在这种时候说太多话不适合，但你们应该是有些事想知道的，尽管问吧。"

我问起他为何会在这里当大总统。

"想知道吗？说来话长……"真的想知道吗？在我救回艾露后，还以为这是件好事，但是果然这样做是不足够的，不论怎么说，这国家有一个奥丹博士，又受到魔女的支配，他们两人全对艾露感兴趣，不能就这样被他们折磨的……"他想着当时奥丹博士警告他魔女亚德尔已经发怒，研究会有被迫停止的危险。"奥丹是个只顾想着自己研究的老伯。可是我们除了要遵从亚德尔的命令，还要一边做魔女研究和协助老伯的研究……当时在想着魔法制御装置……或许能靠它打倒亚德尔。不管怎样都好，这全是为了拯救艾露和报答反亚德尔派的恩……我们进行讨论，结果总结出两个问题，一个是要对付那个巨大破坏兵器大石柱，为了不让这里步桑多拉的后尘，所以不能让它们呼唤月球的怪物来：第二个就是令ESTHAR从亚德尔支配中解放，于是我们再次回到LUNATIC PANDORA研究所，按照博士的指令令大石柱向海底移动。但虽然是这么简单的事，却被亚德尔发现。为了与亚德尔作最终决战，只好接近亚德尔，我们集合在一起，她和预想一样来到魔女纪念馆……"——

亚德尔：什么事？

拉古那：我们已经追踪到移动大石柱的犯人。

亚德尔：在哪儿？

拉古那：在里面，而且用艾露作人质。



我始终等待着你

("当产出艾露这个名字,她就毫不考虑地进入里面。")

亚德尔在封印房间内:"以为用这种手段就能让我上去?"

拉古那跟在亚德尔后面。("虽然亚德尔已发现艾露是个立体影像,但已经太迟……")

啊……当然……我的计划……不知何时变得如此完美!拉古那边说边推亚德尔进入封印装置,沃德和基罗斯同时按下按钮,立刻便将亚德尔封印。

"亚德尔的失败就是太过鲁莽,就算她是魔女,本身也是人类。虽然计划成功……但是面对着那么恐怖的魔女就有点……我可没有这样的恶趣味,对我而言不喜欢的东西最好远离……所以我们决定把她抛置在太空里……整件事大概就是这样……不过最大的问题却是往后的事……没有亚德尔支配的国家,产生了很大混乱。他们因为我是'革命英雄',而推举我成为大总统,奥丹仍然研究着艾露。我想那时将艾露送回蕾茵的身边是错的。蕾茵死了,艾露被送到孤儿院去……至少那时该由自己将艾露送回去,这样的话我就能见到蕾茵的。那时艾露行踪不明,大总统的工作又繁忙……我留在这里做完这个做那个,不知不觉中已经过了这么长时间。这都是自己所做的事,好和不好全部都因为自己。"

当问到艾露的下落时,拉古那说他们的回收部队迟了一步,她被格鲁巴特雅军捉去,如今被关押在 LUNATIC PANDORA 中。

讨论到了如何打倒阿尔提米西娅的方法时,那个奥丹博士却跑了来:"我从魔女伊迪娅处听到很多事。阿尔提米西娅是从未来进入这个时代,就像我们的艾露能将我们送到过去一般。开始时我以为未来一定有人会和艾露一样,拥有同一种奇异的力量,将魔女送到这个时代,实际上这却是错的。其实这都是我这个奥丹所致。以前的奥丹研究艾露的不思议力量,又把艾露脑内的微电波解析成图像,之后就利用这图像制造成机械。虽然这座机械就像是玩具一般,但是经过改良,它在阿尔提米西娅的时代便可称为精密的机械。就这样,未来有一部与艾露力量相同的机机械,而制作这台机械的就是我奥丹!它的名字是'JUNCTION MACHINE. 艾露'。自己所发明的东西能留到未来,真是太好了!"

"是 JUNCTION MACHINE 艾露吗……"我看着他骄傲自得的样子,忍不住说道,"就是因为这个名字,阿尔提米西娅才知道艾露的存在。"

博士却没有理睬我:"要打倒阿尔提米西娅就必须对付她在未来的身体,只要她利用魔法进行时间压缩,就有机会接近她的身体。目前看来亚德尔还未觉醒,也许她现在躲在 LUNATIC PANDORA 内逐渐复苏过来,当她完全觉醒时阿尔提米西娅就会进入其体内。不过亚德尔是个很强的魔女,如果亚德尔的意识比阿尔提米西娅强的话,她会先将这个世界弄得翻天覆地的,所以才会选用莉诺娅。我们的作战计划是先进入 LUNATIC PANDORA 内把艾露救出,其次再把尚未完全觉醒的亚德尔打倒,那么这个时代的魔女就只剩下了莉诺娅。等到阿尔提米西娅进入莉诺的体内时就由艾露将两人送到过去。被送到过去的她会利用魔法将时间压缩,这当然会影响这个时代。感觉到这个影响的艾露会把莉诺娅和阿尔提米西娅分开,这样莉诺娅会回到这个时代,而阿尔提米西娅就会返回自己的时代。剩下的只有被时间压缩的世界了,过去、现在和未来会混在一起,你们就在这世界中向着未来的方向进发,之后怎样就要看你们了!"

拉古那询问莉诺娅是否能禁受住阿尔提米西娅进入身体时的痛苦,莉诺娅几乎是不假思索地表示自己的信心。

拉古那望了望站在这里的全体人,朗声说道:"阿尔提米西娅的时代是很遥远的未来,实际上是谁也不会存在的世界,在这世界生存的方法只有一个,就是互相信任同伴。是朋友也好,是喜欢的人也好,甚至是相爱的人也好,这些都不是一个人所能做到的事,必须要有对方才行。和同伴在一起时,最容易想到的地方就是那里,所有人都想着那里。在时间压缩开始时,以那里作为目标,这样那个地方便会迎接你们。这个作战是必须拥有爱、信任和勇气的,那就把它称作'爱,友情与勇气的大作战'吧!一切拜托你们!"

怀着决择命运而不被命运选择的信念,我们驾着飞空艇同 LUNATIC PANDORA 而去,用主炮打开它那坚硬的外壁。我们冲进去后,遇上了老朋友风神、雷神。由立场决定的不可避免的死斗展开,我们战败他们,战败了机动兵器 8 型 BIS,进入到深部时见到了艾露。

"快将艾露还给我!"我冲过去,然而,在面前出现的终于是萨依法了。还是那样不屑般的笑容,还是如掠空而去的刀光一般的目光。或许,面对着的我们两人站着的是一个轮轴,彼此都将对方命运推动。毕竟,我们都是"骑士"。

"看来有客人来……有对手了吗?"

雷神想上前再次阻止我们,但被风神拦住。于是他脸上也终于浮现出久藏的疲倦:"我不想再这样下去了……"

风神放开了艾露,萨依法向她叫道:"喂!快帮忙呀,风纪委员。"

"萨依法,不要这样。你有很多事都不知道……"

"不知道的是你们!还以为是同伴呢。"

风神脸上沉痛的神情如浇铸而成:"同伴……是同伴,我们永远都是同伴。因为这样我们才想成为你的力量,因为这样我们想帮你完成你的梦想。但是萨依法你……现在只是被别人控制着,已经没有自己的梦想,只是说些奇怪的话,所以我很希望你能变回从前那样!不过既然我们做不到,就只好交给斯科尔。……真难受……只能交给斯科尔……萨依法……你还要这样坚持下去吗?"

我看着他们,一股最强烈的敬意流过心头:"到现在为止,多谢你们!风神。雷神。"

我目送着他们离去,萨依法便从上方跳下,我问他:"要继续做你的骑士吗?"

"骑士已经没有用了,现在的我是年轻的革命家,我只想做大事!我是不会停止的,我会继续下去给你看!既然已经来到这里,我才是见到终点的人!你们不是!"

信念的差歧只能用战斗来解释清楚吗?在学校,在 DEALING CITY、在 D 区收容所,在格鲁巴特雅、在这里、在过去、在现在,萨依法,是你教会了我"宿敌"这两个字的含义,那就是成长和信念!我们各自脸上的疤是彼此人生的纪念。但现在的你,终于是真正败倒在我面前吗?

莉诺娅独自离开,然而失去理智的萨依法却并没有放弃,追上莉诺娅,并将她带到亚德尔身边。我来不及阻止,只能看着她被亚德尔融合。但我说过,不管多少次,我都会将莉诺娅救回的,即便她变成了这样,即便面对的是强大的魔女亚德尔。

一切听从我自身的抗争,亚德尔也终于倒在了我们的面前。但这时阿尔提米西娅也进入了她的身体。拉古那和艾露及时赶到,将他们送到过去,又把莉诺娅送回这个时代,时间压缩开始,我们走入了时间隧道。

"我一定……不会消失的……"莉诺娅对我说。

"在我的身边就没有问题了,我不会让你消失的!"我对莉诺娅说。

时间隧道内出现了无数的魔女,他们是人类每个时代的阴影,是人类奢欲贪婪的悲哀的生产物,要使自己不被黑暗所湮灭,就必须打倒她们。

伊迪娅之家已经产生变化,变作了阴森的阿尔提米西娅城。遍地都是未来的 SEED 的尸体,到处都是遗落的时间与空间。我们在其中穿梭,就像蛮荒中的行人要在跌跌撞撞中寻找任何一丝的光明。不知费了多少周折,方才找到了阿尔提米西娅,她在高处,像黑夜俯视大地一样俯视着我们。

"……是 SEED!!没关系……为什么要阻我魔女?为什么要夺走我的自由?只差少许就能让世界完全压缩……绝不能容许你们妨碍我……好了!是谁先来?……不管是谁都一样!一切由我来选择!"

战斗像是寒夜一般的漫长。信念是火,在噬人的混沌中焚烧、雷鸣、电闪。世界动摇在宇宙的分裂中,折射出人类全部的隔阂、迷茫和挣扎。

阿尔提米西娅,这将未来陷入的未来,倒在了信念求索的火光中。空间开始扭曲,而她身上放出的白光,却将我们整个笼罩……

在时间的空隙中,阿巴因慢慢站起来:"结束了吗?回到我们的时代吧!"

在时间的空隙中,扎尔飞跑着:"冷静些!想着回去的地方就可以了!

在时间的空隙中,赛尔菲东张西望:"好像弄错时代了!"

在时间的空隙中,珂斯蒂斯走过来:"时间好像扭曲了。"

他们向着同样的方向奔跑着,莉诺娅接着走来:"时间……地点……想在一起的人……向那个地方去吧!和斯科尔约定的地方!"

但是,没有斯科尔,没有一切。莉诺娅握紧斯科尔的戒指大声呼喊:"斯科尔!一起回去吧!你在那里?"

我向着不知名的方向跑去,我听见莉诺娅的声音,我不知道这是什么地方。



我们向着未来奔去

"斯科尔!你要去哪里?"

我转过身来,看见年幼的斯科尔向我走来,脸上全是自信和执着。"我要把姐姐找回来!"

跟着他来的是伊迪娅,她是这样年轻,令我想不到这就是魔女。我方才明白过来这是在过去,在孤儿院的门口。

"不好意思。请问有没有看见一个小孩来过这儿?"

我梦游般地:"不用担心,他没事的。最后他也没有去其他地方。"

伊迪娅笑了:"我也是这样想的。没办法,这正是他的可爱之处。"

这时在保姆的背后涌出一股红烟,那是阿尔提米西娅!我拔出武器准备战斗,但保姆却说:"没关系的,已经没有战斗的必要了,她只是寻找继承魔女力量的人罢了。魔女拥有力量时是不会死的,我也是魔女,所以我很明白。我会继承魔女的力量,不让孩子们变成魔女。"

我看着伊迪娅走近阿尔提米西娅。从阿尔提米西娅身上放出红光,射入伊迪娅体内,从此消失,而伊迪娅也倒在了地上。

我走近察看保姆的状态。"这样子……结束了吧?"疲倦之极的她说道,"你刚才称呼我为保姆,你是……谁?"

"SEED,巴拉姆 GARDEN 的 SEED。"

"SEED?GARDEN?"

"这些都是由保姆你所创造出来的, GARDEN 培育着 SEED, 而 SEED 是要将魔女打倒。"

"你在说什么?你……莫非是那孩子的未来?"

"保姆……"

"快,快些回去吧!这里不是你呆的地方!"

这时年幼的斯科尔失望地回来了:"……姐姐不在……我……只是一个人吧?咦!那个人是谁?"

"与你无关,你不知道更好,在这里的斯科尔只有你。"伊迪娅又转身对我说,"知道回去的路吗?知道怎样回去吗?一个人没问题吧?"

没问题的,保姆。我向敬爱的保姆敬礼后,又走入 时间的空隙。因为我不是一个的……因为我不是一个人……只要我呼唤的话同伴会答应我的。

大家在哪里?莉诺娅!在哪里?扎尔!赛尔菲!珂斯蒂斯!阿巴因!莉诺娅!

但是我却没有得到回答。我奔跑着,跑过山吗?跑过沙漠吗?跑过草原吗?但什么都没有。这里有的只是荒芜和虚无,没有任何目标和希望。我走着,我寻找着,但走到底却是一愉什么也没有的空地。我无力地倒了下来。当我走不动的时候,想见你的心情就更为强烈。莉诺娅。我……再次……只剩下一个人?这里是……哪里?

莉诺娅在约定之地找不到我,她担心地握着我的戒指……

一片羽毛轻轻地落下,我把它接住,我仿佛看见莉诺娅的背影。我呼唤她,但得不到她的回答。我只能依稀地看到——

她回过头来

她回过头来

她回过头

她回过

她回……

突然,莉诺娅的影子在我面前消失,我脑中一闪,留下的却是一片空白,一片彻彻底底的空白。我感到绝望的冰凉从我眼角滚出,就那样覆盖我的全身,令我失去所有的知觉。

那是……脚步?

那是……臂膀?

我感到谁在抚摸我的脸,我感到一点绝望的温暖在我腮边。忽然,一团亮光急速地扩展开来,满开满地都是飘飞的花瓣,都是花香,都是花舞动的风。我睁开眼来,我看到了,莉诺娅!——

那样明朗的晴空,那样澄净的海洋。萨依法和风神雷神在一起,在休假时到了海边钓鱼。萨依法安详的微笑着,抬起头来,看着 GARDEN 从空中飞过,那里是他学校时代的回忆。

那样蔚蓝的夜晚,那样绵延的草原。拉古那回想着和蕾茵在一起的拥抱,他表白爱意的那一天。他轻轻走到蕾茵的墓碑前,艾露、沃德、基罗斯他们也轻轻地走来。他们共同抬起头来,共同望着和平年代的 GARDEN 划过诗一般的夜空——

EYES ON ME

无论何时唱起我的歌	Whenever sang my songs
在舞台上站着我自己	On the stage, on my own
无论何时说出我的话	Whenever said my words
希望它们都能被听见	Wishing they would be heard
我看见你向着我的笑容	I saw you smiling at me
我不知这是真还是幻	Was it real or just my fantasy
你永远在那小小吧台的角落里	You'd always be there in the corner
	Of this tiny in little bar
这是我为你守候的最后一晚	My last night here for you
唱起老歌 使它重现	Same old songs, just once more
我在这里和你的最后一晚	My last night with you
或许是 或许不是	Maybe yes, maybe no
我友善地接受你的方式	I kind of liked your way
而你看着我时是多么害羞	How you shyly placed your eyes on me
喔!你可曾知道	Oh. did you konw
我是在乎你的	That i had mine on you
亲爱的 是的 你在那儿	Darling, so there you are
用那样的目光注视你的脸	With that look on your face
仿佛你从未被伤害	As if you're never hurt
仿佛你从未曾陷落	As if you are never down
我是否能为你变成你眼中的模样	Shall i be the one for you
使你受温柔的苦 但那是真实	Who pinches you softly but sure
如果你蹙眉就表示	If frown is shown then
我将会知道你不是梦境	I will konw that you are no dreamer
所以让我靠近你的身边	So let me come to you
近到如我所愿	Close as i wanted to be
对我是足够的接近	Close enough for me
去感觉你加速的心跳	To feel your heart beating fast
我耳语请你停留在这里	And stay there as i whisper
我多爱你看着我的柔和眼神	How i loved your peacefuleyes on me
你可曾知道	Did you ever konw
我是在乎你的	That i had mine on you
亲爱的 所以请与我分享	Darling, so share with me
如果你的爱已经停止	Your love if you have enough
如果你的眼泪无法收回	Your tears if you're holding back
或者像是这样的痛苦	Or pain if thet's what it is
我怎能让你明白	How can i let you know
我不只是你的所见所听	I'm more than the dress and the voice
只要好好感受我	Just reach me out then
你将知道 你并非在梦境	You will know that you're not dreaming

一颗孤寂的流星悠悠划过夜空,荡涤开那满幅深蓝,却在我眼中泻下无数光寒。我若有所觉地低头,却看见一个长发的少女,也用手指着上空,笑靥浅淡若云,令我有些恍惚。

我,就这样轻轻地将她拉近,拉到我的胸前。

将所有的一切在这其中给你。

莉诺娅。

请接受,好吗?

这一吻……







秘法不传，技艺无双

秘技库

责编/E·T



PS 续·御神乐少女侦探团～完结篇

隐秘要素登场方法大公开

隐藏要素	条件
カイソウ	“续·猎奇同盟”完成
シリョウ	“续·猎奇同盟”完成
ガイデン	“さよなら”完成
ムービー	“さよなら”完成
オンガク	EXシナリオ完成
オマケ	EXシナリオ完成后的探侦评价C以上
フェイステスト	“さよなら”完成后的探侦评价B以上
ひみつアクセサリー	“さよなら”完成后的探侦评价A以上

PS 超能力大战2

可使用3P与4P的服装

在将街机模式与故事模式全部过关以后，这时就会发现可以使用3P的服装了，在角色着3P服装的情报下完成街机模式与故事模式就可以使用4P的服装。

隐藏角色出现方法

名称	必要模式	SET数	出现条件
バーン	街机模式	2 SET以上	8分钟以内过关。总游戏时间超过14个小时。
キース	街机模式	2 SET以上	所有角色除隐藏角色外全过关。总游戏时间超过12个小时。
ウォン	故事模式	无限制	所有角色除隐藏角色外全过关。总游戏时间超过6个小时。
玄真	生存模式	1 SET	在总游戏时间超过16个小时后，使用任何一名角色过关。
ソニア	故事模式	无限制	当前三名隐藏角色出现以后，并且总游戏超过18个小时。
ブラド	街机模式	2 SET以上	当前三名隐藏角色出现以后，并且总游戏超过20个小时。

PS 超级机械人大战合集

使用新古兰森

在“超级机械人大战EX”的标题画面出现时，输入↑、←、→、L1、R1之后进入白河愁的剧情就会发现白河愁使用着新古兰森的机体。

N64 皇家骑士团64

增加道具

首先进入编成画面，之后选择要增加的道具，把其数量降到1，之后将此道具装备到没有道具的队伍里，并要装备在此队伍道具装备栏的最下方。以上完成以后，进入队伍编成画面，从此队中除去一名队员，之后再将一名新队员加入此队，这样需要增加的道具就会从刚才的道具栏的最下方移动至最上方。以上完成以后，再进入物品编成画面，把此道具从此队中撤去，并离开所有编成画面，之后如果再选进入的话，会发现此道具增加为255个。

进入音乐模式和消去记录

与前两作的皇家骑士团一样，在输入主角姓名时改为MUSIC ON，这样就可以在游戏中改变音乐了。同样要想随时消去记录，只需要将主角的名字输入为DEL DATA就可以。

N64 实况J.联盟1999 II

1. 世界强队的使用方法

要使用世界强队，就要在J1联赛中取得冠军，如果顺利胜出的话，便可以在各J1或J2的球队中挑选自己喜爱的队员参加世界杯，当然也可以使现役的日本队成员，其中还包括身处意大利的中田英寿。

其实只要在J1联赛中就已经能够使用世界强队，能不能在世界杯胜出是没有关系的。而世界强队共有九队，当中包括巴西、意大利和阿根廷。

2. 海外著名球队的使用方法

其实和之前的方法差不多，玩者只要在トーナメント模式里胜出便可，接着在プレシーズンマッチ的选队画面中，按着Z键就会出现四支海外的著名球队。

3. 世界明星队和日本明星队的出现方法

只要在シナリオ模式里取得胜利，就可以使用世界明星队和日本明星队。和之前一样，只要在プレシーズンマッチ的选队画面中按着Z键，便会出现世界明星队和日本明星队。



THE KING OF FIGHTERS'99



以下的 KOF'99 的人物性能分析，是来自于 SNK 本社 KOF 开发小组，属于最为专业化的人物综合分析，从中我们不难看出谁是本次的超强力角色。



第八期

王者之书

责编/DRAGON

K'

跳攻击强，投掷不易被摆脱，还有下段开始的连续技，冲刺很强。但反击能力过差，即使防住了有空档的技也因为距离短而无法反击。反之攻击方面极强，如有一个气槽就可用一个连续技夺去对手一半的体力。还有动作快的移动技，可捉弄对手，是攻强守弱型。

使用性	援护攻击	综合
B	D	C
攻击力	有效攻击距离	速度
B	C	B

二阶堂红丸

仍有些不足，普通攻击极易使用，必杀技性能也很高，但仍有不足的地方，攻击范围是很强大，但防守时就……

对空的"SUPER 稻妻 KICK 和指令投"红丸投"没有了，让人很惋惜。如有了这两个必杀技，也许能成为 A 级人物……

使用性	援护攻击	综合
A	C	B
攻击力	有效攻击距离	速度
C	B	B

特瑞・伯加德

追加了中段技，整体的性能提升了，可从小技组成连续技，攻击力比前年更稳定，但也不能否认一些招式上的转换输入很麻烦，超必杀的无敌时间减少了许多，这使得本角色在防御方面弱化。总体来看，此角色是个比较好使的人物，但综合上属 B 级，当然如果能善于利用攻击掩饰防御变弱的方面，也算是个近似 A 级的人。

使用性	援护攻击	综合
B	B	B
攻击力	有效攻击距离	速度
A	B	C

东丈

东丈的飞行道具的攻击判定在一年年地弱化，这次即使是抵消后发出如未能击中也会受到反击。至于评价方面，连续技的弱化使角色攻击力为 C，普通技及突进技的性能，以及距离与速度都为 B，善于利用这两个因素，就应保持中等距离，采取封住对手动作的战斗方法。

使用性	援护攻击	综合
C	C	D
攻击力	有效攻击距离	速度
C	B	B

MAXIMA

MAXIMA 的各种拳攻击的判定都很强，只需远距离使站弱拳就已经可以封住对手的进攻了。而最强的攻击是蹲弱攻击组成的连续技，可给对手相当大的伤害。躲避移动攻击的判定也很强，但因为有巨大的身体，所以失去了敏捷性，不过强大的力量弥补了这个缺点。

使用性	援护攻击	综合
B	D	B
攻击力	有效攻击距离	速度
A	C	D

矢吹真吾

有许多好用的连续技，是很容易操作的人物。由蹲弱踢可简单组成小威力但实用的连续技。本次的弱点是没有可以将敌人体力削减大半部分的超级连续技，如在 COUNTER MODE 状态时强制连接必杀技虽有一定的效果，但判定极弱。只能积累气槽并发动反击模式，这样的话获胜机率还高一点。

使用性	援护攻击	综合
B	B	B
攻击力	有效攻击距离	速度
B	C	B





安迪・伯加德

蹲弱腿变得不能抵消任何连续技了，本次失去了击壁背水掌的确很让人心痛，但代替的跳跃重攻击可以轻松地接近对手，还是很好用的。实用度不高的连续技的减少也可以让人理解，攻击力的评价为 B，在速度方面也算较优秀，因此这次的安迪还是可以使用。

使用性	援护攻击	综合
C	C	B
攻击力	有效攻击距离	速度
B	C	B

不知火舞

这回的舞可以完全依赖空中战打败对手，所以在使用舞与新手交战时，利用变化多端的空中技一定会让对方大吃一惊。如果从普通技进行抵消的话，可以抵消至红鹤舞的第 1 段，而且第 1 段留有下段判定，所以十分实用。连续技的威力是有目共睹的，而且普通技的判定强，所以这次无论是空中还是地上，舞都可以凭借灵巧的攻击以及强大的判定来取得胜利。

使用性	援护攻击	综合
B	C	A
攻击力	有效攻击距离	速度
B	B	B

 本栏目推荐～全角色通常技CANCEL表 

坂崎良

远距离站立弱腿已经不是站防不能了，而MAX版的天地霸煌拳即使击中也不会使对手气绝，指令投判定的极限流连舞拳也不存在了。本角色在攻击的方式上减少了许多，但是回避攻击、蹲强拳、虎咆等技却具有了极高的性能，所以说使用时要依靠个别必杀技强大的判定。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
B	D	C	C	D	C

列欧娜

由重攻击组成连续技的方法很多，使用一次最少可夺走对手一半的体力，但是本角色其他的攻击种类并不多，所以在进攻中应以蹲轻脚为先发较适当。当对手进行冲刺时，本次的列欧娜缺少了反击的方法，所以尽量以进攻为主。空中重拳的威力依旧，因此这一招术依然可以作为攻击的主导。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
C	C	B	B	B	C

罗伯特·加西亚

必杀技全变为攒招型，而且技的性能也大幅提升，但还存在着一些缺陷，所以不能说是个使用性极佳的人物。下段连续技、对空技、破坏对方防守的中段技都是通向胜利的重要部分，虽然综合评价为D，那是因为被使用性拖了后腿，如果善于使用攒招型，那么人物性能本身应在A与B之间。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
D	C	D	C	B	C

拉尔夫

今年强拳的性能虽然下降了一些，但依旧很强大，而且指令投也十分便于使用，只须按前作的感觉就可以使出了，本角色是适合初玩者的人物。这一次在防御方面有些让人不安，但运用回避移动和防守抵消可以弥补这一点。除强拳外还有许多可以使用的技，熟练掌握的话就会变得更强大。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
A	B	B	B	B	C

雅典娜

今年的雅典娜几乎所有的必杀技都弱化了，没有了指令投也是弱化了的原因之一，但远距离站立强拳等普通技仍旧很锐利，虽然还能给人以在敌人周围绕圈并进行游动攻击的印象，但并不像过去那般强大了。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
C	B	D	D	C	A

金家藩

在综合评价上属于B，虽然是B，但又与A极为接近，是个威力相当高的人物。今年的金又有了新技——空连击，由此可以把所有的攻击都组织起来了。从下段弱攻击组成的连续技，可以迫使对手防御。本次的金还是拥有完全可以信赖的无敌必杀技及高性能的牵制技，所以还是一名一流的角色，但在连续技的使用方面需要磨炼。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
C	A	B	A	B	B

坂崎由莉

超必杀技的威力是极大的，由此弥补了缺少连续技的缺点，攻击速度与攻击距离都很好掌握，是初玩者较便于使用的人物。如果可以使出全部连续技，就可以凭借超必杀的威力一举逆转形势。另外习惯的掌握了中段、下段攻击和防守的方法，就可以与高手们一较高低了。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
C	B	C	C	B	A

克拉克

今年的KOF中的指令投系人物大幅减少了，所以克拉克成为了极为宝贵的指令投达人之一。接近战，站起攻击都号称无比强大。因为角色在使用性上是A级，所以只须适当地使用投掷技就可取得胜利。但防御方面较差，缺少防御后反击的必要技巧，因此综合方面为B。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
A	A	B	B	C	C

坂崎琢间

远距离战斗中有效的虎煌拳，对空很强大的空中重攻击，攻击后可抵消的蹲强腿，下段开始的连续技，破坏防守的移动指令投等等，所有这些技巧这名角色都齐备了。如果体力变红了的话，无敌时间长且威力大的MAX版龙虎乱舞很有威胁。对于这种攻击型的角色，有气槽时的反击模式就不要再使用了吧!

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
B	C	B	B	C	C

薇璞

利用鞭子进行长距离攻击的人物，但使用时很难上手，所以常给人以不易使用的印象。在被对手压制后要取回平衡则需要下比其他角色更大的功夫，所以为了不让敌人靠近就要善于利用鞭子的不同攻击方位封住对手的进攻，跳强拳成为不能防御的技巧，抓住机会可组成连续技给敌人以重创。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
D	D	B	C	A	D

镇元斋

本次不能抵消的技增加了，轰栏炎炮的出招变慢了，整体实力上稍稍有些下降，但作为主力的跳强拳仍旧十分强大。按往年的战斗方法使用的话，应该没有什么问题。身体小也是优点之一，但使用时也一定要注意对手的上段攻击判定，以免被击中。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
C	C	C	B	D	D

蔡宝健

因为具有了让人害怕的破坏防守能力，所以攻击力、综合评价都提升了，MAX版凤凰脚消失了，这有些可惜。各必杀技的能力下降很让人心痛，没有了气槽就没有了攻击力的缺点仍旧存在。掌握必杀技的性质，有效地积累气槽，控制战斗过程，这将成为使用好这名角色的一大课题。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
C	D	B	B	E	B



本栏目推荐～全角色通常技CANCEL表



椎拳崇

拳崇好像一下子换了一个人，完全使用中国拳法以后凶恶了许多。龙连打的威力很高，不用说，综合评价肯定是A。如果对战的对手是他的话就太可怕了，为了压制这个恐怖的角色，就一定要小心他的龙连打的组合攻击。另外，如果是高手使用，即使不使连续技只依靠普通技的话，性能也很好。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
A	D	A	A	B	C

包

最大特征是无论哪种距离都可以充分地战斗，通常技大都判定较强，就连球也分向上和横向的攻击。包的最大武器是不能摆脱的C投掷，摇杆与键的连打可以使之全部击中。另外在反击模式发动时包也是个很厉害的人，虽然评价为B，但又极近似于A。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
B	C	B	D	E	B

草雉京1

没有了站弱腿和鬼烧，增加了可追击倒地的对手的新性能，但暗拂的出招变慢了。在空中战中也没有判定强的技，也没有可信赖的对空技，一旦受到对方的空中攻击就很危险了。但连续技的威力较强，有机会的话一定要多多使用，展开有效且威力强大的攻击。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
D	D	D	B	C	C

崔　宏

在攻击方面，极猛烈的连续技与破坏防守能力都很强，但考虑使用方便性的话，评价应当为B。在使用中，只用地上·空中的击飞攻击和蹲B×2→蹲A→空砂尘就可以与敌人战斗了，不过如果不端架式的话就无法发挥他的真正价值。虽然不向初玩者推荐，但却是高级玩者必用的人物。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
D	D	B	B	B	B

KING

对空技与躲避攻击的使用稍有难度，但普通招术没有空档，可随意使用，是适合初玩者的人物。在攻击方面，普通状态时的连续技并不强大，单发的倾向性很强，所以人物评价只能介于B与A之间。但在反击模式时，连续技极强大，可达到A级的攻击力。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
B	C	A	B	B	B

藤堂香澄

各种跳攻击很强，还有可破坏防守的龙卷枪打，但跳跃的轨道较宽松，不易连接成连续技，攻击力与速度的评价都为C。在距离方面，除远距离强攻击之外，没有较远的技，这样十分吃亏，因此当身投的防守和龙卷枪打的逆转形成的性能才是香澄取胜的关键。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
B	B	B	C	C	C

陈国汉

仍旧是攻击性的人物，但是今年稍稍弱化了些，跳跃重攻击的性能也下降了，超必杀技的性能也下降了。虽然有些性能下降，但跳击重攻击、铁球大回转、铁球粉碎击等仍是攻击的主体。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
A	B	B	A	A	E

草雉京

连续技强，性能较高，在攻击力方面让人无话可说，仍旧可以一口气打倒对手，距离方面的缺点可用突进技加以弥补，各种必杀技的性能都很好且便于使用，适合初玩者，还有一部分技术上的要求，所以高级玩者也喜欢使用。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
B	B	A	A	C	B

布鲁玛莉

考虑到本次强力的跳攻击和由之组成的连续技的威力有所下降，所以应为B级。由弱攻击组成的连续技也被弱化了一些。所以实际上也许应该是C级？要破坏防守时，与中、下段的两种攻击方式相比，投掷技更为重要。玛莉的真正魅力在于优秀的优使用性。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
B	D	B	B	C	A

李香绯

香绯的魅力在于没有克制她的人物。评价上极接近于B，由于是需要从上段才能组成连续技，所以攻击力与综合的评价都变低了。但是主要攻击是各种强踢或击飞攻击，所以可使用单发攻击的方式战斗。因为许多技有缺陷，所以很难用于连续技或奇袭。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
D	E	C	C	B	B

草雉京2

由小技组成的连续技减少了，但变得更易使用了。普通的连续技更易掌握，但是攻击力的评价为C。速度方面不错，可蹲强踢的性能和必杀技的空档与原创的京相比稍有逊色，可以说是极接近于B级的C级。虽然综合评价为C，但却是个可充分战斗的人物。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
C	D	C	C	C	B

八神庵

不仅是上段，下段小技也有很高威力，冲刺与反击能力也很强，而且使用轰斧阴和重攻击的组合也有很多的乐趣。虽然有被弱化了的必杀技（还有变为不能抵消的普通技），但无敌的爪栉和距离长的梦弹都可以弥补这些。但最后的综合评价是B，其中的原因只有高手才知道。

使用性	援护攻击	综合	攻击力	有效攻击距离	速度
C	C	B	B	B	B

Beender、带来终末之人

～浪漫沙加领域篇‖原创小说～

原著:ベニー松山　雪鹰译

这一日，在巴斯兰德镇附近冰原上沉思的贝恩达，发现了一群奇怪的人向小镇移动。这群人身穿被冰雪封闭于此地居民的服饰，但是却不能从他们身上感受到ANIMA，并非是他们没有ANIMA，而是这十个人全都将自己的ANIMA与周围同化、消除了自己的气息！这与贝恩达通常以眼睛来捕捉景物相同的道理，习惯依赖ANIMA的常人很难感受到那些改变ANIMA颜色的“拟态者”。第一次看到持有这种技术的人类，不，以前也曾见过单纯没有ANIMA的人类，因此也见怪不怪了。但贝恩达察觉到他们乃集团行动，这表示此世界上存在着该技能持有者所建立的组织。在大雪纷飞中，消除自身ANIMA、默默走在冰原上的一行引起了他的兴趣，中断了有关寻找答案的思索。

踏入小镇中，感觉敏锐的贝恩达察觉从另外的方向，有同样的两个团队向巴斯兰德接近，分明是想包围这个小镇。贝恩达尾随的这一队人马，开始收缩其包围网、慢慢地接近小镇的中央，一旁的几名居民全然没有察觉这些人的存在。在小镇的中央有一个青年站立着，看上去似乎只有十七、八岁，端正的容颜上清晰的表情给予他人以老成的印象，头上绑着鲜红的头带，异样的违和感以及与那拟态集团共通性的服装，令贝恩达领悟到这个将ANIMA同化消去气息的青年，是被那三十名谜之男人们追杀的目标。

青年亦察知自己被包围了，嘴角泛起了微笑，似乎并不打算逃走，看来他已有所觉悟。此时的贝恩达还不打算插手，虽然是以多胜少的局面，但与柯蒂丽娅那时还是有所不同的。更何况，他一直控制自己尽量不参与有关人类生死的事件。然而，预想不到的事还是发生了，追杀集团中的数人在目标前无法抑制杀气，其结果导致拟态的ANIMA紊乱而被常人发觉了。在附近住家前干活的主妇和由酒馆回家途中的老人，发现眼前突然出现数名陌生男子，在这瞬间，那些男人手中的利刃就以切入他们的致命处，主妇和老人未发出任何声音已经扑倒在雪中，命丧黄泉。

“杀死猎物以外的人，蝎子的素质也衰落了……”青年厌恶地道。杀手们连眉毛也没有动一下，继续缩小着包围网。青年的性命已如同风中残烛，无论他怎么有能耐，在受到严格训练的十名暗杀者的袭击下，不可能生还了，况且退路也被别动队切断了。

然而，紧接着的瞬间——

三名暗杀者突然被消灭了，并非隐藏起形姿，而是消失于此世上，代替的是大量鲜血和肉片，撒在他们曾经站立之处，宛若盛开在雪地上大朵的赤色之花。暗杀者们那没有表情的脸上，初次闪过动摇，感觉不到目标青年的任何动作，那么是自己队伍中有异变吗？这样考虑的刹那，又有四人化为了血花。

那是贝恩达所为。点燃怒火的他挥舞着丙子椒林剑，将暗杀者们变为微尘般的肉片。对于他来说这并非是虐杀，而是为了镇压流入心中那两个牺牲者的悲哀，将血与肉作为供物的仪式。

为何自己会这样狞猛？贝恩达自己也无法判明，迎入柯蒂丽娅的ANIMA后，他本已打算不再杀人了。但是心中无法抗拒的激情，与柯蒂丽娅那时相同，自然而然地涌现。于是他服从了感情，操纵着愤怒之剑，钩取无情暗杀者们的灵魂。在这忘我的怒火中，贝恩达隐约感到有什么重要的答案袭来，这或许是错觉吧？

被狙击的青年——从暗杀组织“红蝎子”逃脱的尤哈内，呆然地看着追踪者们被看不见的猛兽所歼灭，不知何时，十个暗杀者全部化为散落在纯白雪堆上的肉块，雪继续不断地落下，慢慢地将这凄惨的现场覆盖。明了自己捡回一条命的尤哈内，深呼吸一下后开始疾步走出小镇，完美地突破包围网。从天而降的大雪，替他掩盖了足迹。

在组织中战斗能力属一属二的尤哈内，以其卓越的动态视力在一瞬间，捕捉到了挥舞钢剑的美丽幽鬼般剑士的姿态。不过，他立刻就将此遗忘了。被暗杀组织追杀的尤哈内，没有余裕去考虑这种难以置信的事情，对现在的他来说，如何从接连不断的袭击中活下来，才是最重要的。九年后，当他改名为尤哈恩时再度与贝恩达邂逅，摇曳的火焰，向着他的这一边飘去……

1269年　钢之王消失于炎中

全身包裹着蓝色的刚毛，比人大数倍的蜘蛛，流着毒液的利牙开始突进。巨大的身躯在八只脚的滑动下，以节足动物特有的闪电般速度移动着。但是，在他的牙齿捕捉到猎物之前的刹那，裂帛的斩击由巨大蜘蛛的复眼处切裂，一直延伸至巨虫那柔软的下腹。剑描出“Z”的轨迹，数处致命点同时被切开，大蜘蛛发出短暂的惨叫后气绝了。

这是尤哈恩的剑技，在他周围乃被其打倒的数个魔物尸体，映照在燃烧的火焰下。红莲的光与热气中，身受无数

伤痕的护卫者尤哈恩，没露出任何动摇的神色。只要他还有一口气，就不会让那些驱使魔物者暗杀钢之玖斯塔维。

“怎么啦？到此为止了吗？我的暗杀术连一半都没有使过哩！”烈火般目光的威压下，不能理解人语的魔物之群也开始后退。就那么一个男人，阻止了数十匹魔物的先遣队，令其无法靠近他背后那扇大门一步。然而，尤哈恩的肉体已经非常衰弱了。这是因为毒的关系，并非此地的魔物所为，而是当他成为暗杀组织“红蝎子”的一员、接受尤哈内之名时授予的蝎子刻印。在那烙印中加入了慢性毒素，随着岁月的流逝，不断地腐蚀着尤哈恩的身体。被该毒侵袭的肉体，没有任何治疗法可以回复，只有定期地服用解毒剂方能存活。而解药乃从“红蝎子”根据地所栽培的变异种植物，用特殊的方法抽取其液体制成的。组织就是以暗杀者们的生命为盾，将其意志掌握于手中。从“红蝎子”逃脱的十年间，没有解毒药的尤哈恩，其生命如砂漏中的沙子，一点点地流失。主子玖斯塔维的老师、著名的术士西尔马替他调制的汤药，也只能暂缓毒性，如今已是限界了。

“真行呀，273 号……不，现在应该称你为尤哈恩吧？”人声自魔物之群后响起，魔物们左右分开让出一条道来，一个男人走了过来。“这样的身体还能战斗，你还真有一套啊。不过，暗杀者的才能也已到了尽头了吧！”

“犹大……是你策划这次袭击的吗？”以前被称为 274 号同期的暗杀者，对于尤哈恩额头不断渗出的冷汗感到满足，用悠闲的语气道：“这是工作呀。反正放着不管你也是要死的，我和兄弟们特地带着魔物们前来，是为了要玖斯塔维公的性命！”

尤哈恩的视线中，犹大的脸扭曲起来，盖因被毒引起的发烧令意识朦胧、心脏不断地激痛。单膝跪倒在地的尤哈恩问：“是坎达尔吗？”

“这个嘛……是谁的委托，我们这些暗杀者是不会知道的，你应该清楚这个规定。确实坎达尔卿乃是我预想中委托者的有力候补，对于玖斯塔维公的存活而感到困惑的人也有一箩筐吧？对我来说，这些都无所谓。”犹大的脸如今真的扭曲起来了，这是他隐藏在美丽面具下真正的容颜——这个对组织忠实的优秀暗杀者，是从心底喜欢杀人的。犹大乃是那种将人的性命、即 ANIMA 从自己手中消失时，会感难以形容快感的杀人狂。“听说玖斯塔维公是没有 ANIMA 的，这可真是前所未有的猎物。给予此任务的委托人和组织，我由衷地感谢他们，呵呵呵……”

“……你这家伙……不配和……玖斯塔维陛下……”毒迅速地削取尤哈恩最后的生命，视线暗淡下来，身体亦伏倒在地，犹大的嘲笑声如同海底所听的那么遥远。映入他眼中的乃是被烈火笼罩的堡垒，以及在夜空下吞吐的火舌，然后是急速地黑暗接近过来，自己的 ANIMA 离开了身体。在越过死亡线的刹那，尤哈恩看到了狂舞的烈焰中，九年前被他封印于记忆之深处的幻之剑士，与那时没有丝毫变化的姿态、美丽的银发幽鬼出现在面前。这是自己死亡的命运，心静如水的尤哈恩想，活到现在对他来说已经是奇迹了，但是能够的话希望于现世再停留一会儿。超越人智的存在接受了这一愿望，给死去的肉体注入一瞬的活力，将尤哈恩的魂拉了回来。

犹大虽然确信尤哈恩已死，但还是打算谨慎地用短剑从他的背后刺入心脏。万没想到尤哈恩突然跳起来与他面对面地扑过来，犹大的脸上浮现出无比的惊讶和恐怖。

“死了还想作怪吗！放开我！”对着紧抱住自己的尤哈恩刺出数剑，但是没有痛感的肉体毫不怯意。

“只有你，要和我一起走，蝎子的兄弟……”从尤哈恩的身体喷出激烈的火焰，这是令残留的 ANIMA 失控、生涯中最后的大火术。犹大的悲鸣中，两人抱在一起成为巨大的焦碳，火柱将数匹魔物也卷了进去，尤哈恩的 ANIMA 升往高空。目送他离开后，“夜猎者”跳往大本营而去。

玖斯塔维由怀中取出磨研得澄净的钢之怀剑，将利刃转向自己的脖子。他已有所觉悟，一点阴云也没有。这样迎接死亡也是天命吧？那么就由自己的手来降下帷幕。玖斯塔维将白刃对准自己的颈动脉……

“玖斯大人！你没事吧！”

熟悉的声音令他的手停了下来，然后回头喝道：“弗林！你这个笨蛋！在这里干什么？！”

“请放心，”看到玖斯塔维放下了剑，弗林感到四十七岁的自己还是走得相当快的。“法亚布尔平安地突破包围了，我将他交给戴克，应该不用担心。只是，本队到达还需要一些时间……”

“蠢材！”深知自己的辩解引来玖斯塔维的怒火，弗林畏惧地闭起了眼睛。玖斯塔维指着他的眉间，如狮子般咆哮道：“你是说你已经逃到安全的场所，然后又回来吗？是为我吗？！这个大笨蛋！我不是命令你也逃走的吗……”

“虽说如此，玖斯大人。”弗林睁开眼睛道，“惟独这个命令我不能服从！”

“什么！你、你……”感受到一次也没有反驳他的弗林所发出奇妙的迫力，连玖斯塔维也开始结巴了。

“刚才，玖斯大人想干什么？打算自刎吧？还是想说用那样的短剑剔胡子？”

“这个……”

“确实我弗林这条命是玖斯大人给的，如果您要我死，我也不会活着。所以，如果玖斯大人也要寻死的话，那我还活着干嘛？”

“……唔……”弗林的雄辩令玖斯塔维无法反驳。

“不是吗？既然如此，让我独自一人苟活的命令是没有意义的。如果玖斯大人死了，那我也会再度寻死的。而我最大的愿望就是直到最后，也要让我侍奉在玖斯大人身边！”

"不过……以你的立场也没有责任……呵、哈哈哈!"知道自己不可能说服对方,玖斯塔维再也板不住脸了。外面被刺客所包围,没想到自己却和弗林进行这样的对话,更没想到弗林竟然会说出这么认真的话,玖斯塔维抑制不住大笑起来。而且,他已知晓弗林的心意,即便建筑了现今铁的时代,不会术的他们依然是异端,因此从最初他就明白弗林的苦恼,那已是他无可取代的亲友。"……我知道了,弗林。随你的便吧!不过别再用敬语了。"

"唔!玖斯大人。"恢复孩提时代那随便的口气,弗林找出了储备在大本营中的酒。

"最后的饯别之水吗?"

"算是吧!玖斯大人那种方法肯定会死得很痛苦吧?所以把毒混入酒中,无色无味,其效果就象慢慢地睡着。"

"你可真有一套啊,怎么找到的?"

"本打算给坎达尔喝,但是玖斯大人讨厌这样做吧?"

"那当然。"一边说着,玖斯塔维从弗林手中接过盛满的毒酒,和弗林碰了下杯。"不觉得后悔吗?"

"已经很满足了,玖斯大人。如果没有遇到玖斯大人的话,不会使用术的我肯定很早就死了。"

"是呀,我也是。不会使用术到底能够做些什么,已经获得充分的答案了。"两人泛起满足的表情,将毒酒一干而尽。玖斯塔维急促的呼吸中,弗林落下最后的泪水。"哈哈哈,你还是不擅长喝酒啊!"

"哎,不过很美味呢,玖斯大人。"

"毒酒……吗?不,确实很美味。哈哈哈,如此就没有眷恋了。"回想起来,不会术的人能够走到哪一步呢?为了确认这一点而开始战斗的,不知不觉中他所建筑的领土已经包括了美尔修曼地方至罗德雷斯兰德全域、以及瓦德和雅狄广大的势力范围,达到与古代汉帝国匹敌的规模。这次南征术的发祥之地巴斯兰德,对于玖斯塔维来说也没有什么特别的意义,主要目标是拉乌普荷鲁兹公国,攻略天险之地古兰·巴雷,或许就是他天命所尽之处吧?现在的玖斯塔维亦不抱有扩大帝国的野心。在临死前,他并未觉得有什么不足。蕾丝莉也不会再发怒了,虽然有些对不起凯尔文,但他如果想要继承自己的话也不坏。西尔马交给自己照看的法亚布尔也平安地逃离了,没有任何后顾之忧了。站立于荣耀的顶点,此时离开人世也不错。

"玖斯大人,什么事那么开心?"弗林看到玖斯塔维露出柔和、沉稳的微笑。

"啊,因为心情很舒畅,已经很久没有这样了。""说起来,以前见到玖斯大人就那么想,那时的情景一直持续下去有多好,最后这样的结局也不坏。"

"是啊……"察觉到死之睡魔徐徐地接近,两人决定说出最后的遗言。

"玖斯大人,谢谢……让我做了一个好梦。"

"我也是,弗林……能够遇到你,真是太……好了……"终于,沉默支配了两人,陷入永远的寂静中。

玖斯塔维他们临终的情景,一直被守侯在黑暗处的贝恩达看在眼里。他知晓这位没有ANIMA的男人用钢的武具建造了巨大的帝国,而且是受到自己丙子椒林剑的启发。相关的人类改变了历史,这一事实令贝恩达惊讶不已。玖斯塔维令时代以被忌讳的铁为中心,这一人世的大变革不仅仅是钢的普及,没有ANIMA的男人令诸多人们知晓,能够给予人的精神以无限可能性之羽翼。玖斯塔维驾崩后,世界或许会再度改变吧?贝恩达与玖斯塔维的邂逅所衍生出的影响,如同不断落在水面上雨滴的波纹,在瞬间蔓延开来。

然后,玖斯塔维带着没有任何遗憾的笑容而亡。有限生命体男人之死,给予贝恩达从未有的冲击。如今,长年思索的答案或许就在自己的眼前,贝恩达如此强烈地感应到。至少,也不能让这两个男人的遗体被随后杀到的魔物们吞噬。贝恩达背起两人穿越被业火包围的堡垒,然后驻足于大门前,从玖斯塔维的亡骸中取出钢之剑,将其深深地插入大地,接着由火的纷舞中往夜空跳跃而去。

次日,在被烧毁的废墟中,法亚布尔发现了残留于大地上的钢之大剑。出于对玖斯塔维的敬爱,法亚布尔将之藏了起来,等候将来能够继承他的人出现。实际上,这必须经过三十六年的时光。

当然,并未发现玖斯塔维与弗林的遗体,即便有关的任何痕迹也没有。于是关于玖斯塔维之死产生了各种各样的猜疑,这个谜一直残留至后世。还冒出了许多自称是他子孙的人,历史上将其一生的终结归为生死不明。

就这样,贝恩达进入了默想的时代,"夜猎者"的目击事件也因此而断绝,当他再度于人们的传闻中出现时,时代已迎来了次期的百年光阴。

1270年 理奇的旅行

十五岁的DIGER理奇是从安居于瓦德的父亲的咒缚中逃出来的。

父亲的名字乃威利亚姆·奈兹,故乡没有不知道他的人。而且,塔克恩·奈兹这个称号,在位于瓦德南方的东大陆全域,亦是无人不晓的存在。

被称为"塔克恩之子"的理奇,对于自己生于奈兹家的命运而诅咒。城中的女子们谈到那个塔克恩,无不羞红了脸。别开玩笑了,我理査德·奈兹也不在那人之下!他最讨厌的就是成为别人的附属物。并非是不尊敬父亲,事实上没有比威尔更令人尊敬的人了。同是身为DIGER的理奇也清楚父亲的知识和技量无人能及,但是在与被称为魔卵的QUELL斗争时,威尔的态度有点偏执狂似的,人格虽然伟大,可未必是一位理想的父亲。所以理奇打心底不承认自

己对于威尔抱有敬爱之心。

既然无法憎恨伟大的父亲，理奇所剩的手段就只有一个——离家出走。离开瓦德，隐藏起奈兹之名，作为 DIGER 自己生存下去。凭自己的本事，而非人尽皆知的塔克恩之子，让世人认可理查德·奈兹这个人。如今，世界中因为玖斯塔维公之死所引起后继者之争而闹得不可开交，不过这对于原本就与政治无关的 DIGER 来说并不算什么。就这样，理奇离开了生于此养于此的故乡瓦德，没有察觉到自人生的遥远之过去所产生细小的黑暗开始接近了。

1285 年　虹之记忆

数百年间，丧失机能陷入沉默的古兰·塔伊尤的散水塔，如今因再生的欢喜而开始震动。从地下深处的基座开始，塔内巨大压力之块迅速地上升。地震般的感觉过后，QUELL 从地底的水脉诱导而出的庞大的水，自高耸于天空的塔顶放射出来，如同瀑布般的水流击碎了大气的抵抗，在上空四散开来给这片不毛的大地降下慈雨。

无情照射在干燥地带的阳光下，飞散的烟雨中被淋湿的十五岁少年萨尔冈，带着难以言喻的爽快，忘情地看着碧蓝的天空——空中架起了彩虹。飞舞的水沫作用下，于沙漠的天空中浮现七色的长桥。理奇高兴地大笑着，抱起尤丽雅在雨中跳舞。

“很有趣的家伙吧？理奇这个人。”同样被淋湿的艾蕾诺拍了拍呆然而立的萨尔冈，笑道：“接下这么麻烦的工作并非为了名声，只为了博得女子的笑颜。白白浪费了一副好身手，或许在不知不觉中就可以完成足够被称为塔克恩的大工作吧？听好了，萨尔冈，千万不要学那个家伙哟！”谈到理奇时，艾蕾诺娅的容颜如同少女般染红，萨尔冈认为那是最美的时刻，被淋湿的衣服透出成熟的胴体，注意到这一点的萨尔冈红着脸低下了头。

“噢，你还太纯情了呢！男孩子就是这样才可爱。”

“不过……我喜欢理奇，已经很久没这么快乐了。”

“是啊……啊！理奇！不准 KISS！！”艾蕾诺娅拍醒再度发呆的萨尔冈，笑着向沙丘下相拥的那两人跑去。

鲜烈的少年时代虹之记忆——对于 VIGILANTES 的萨尔冈来说，那种如同宝石般快乐的回忆是永远也无法忘怀的。当时间流逝，他成为“高贵骑士”时，也一直将之牢记在心……

1291 年　魔卵的诱惑

十四年前，理奇迎来了与魔卵命运的邂逅。

被他的父亲沉于海底后，如同亡灵般魔性的 QUELL 再度出现于人世——这次的宿主尚是个未成年的少女。

这个女孩出现于巴斯兰德镇，在她手中那积累无数岁月的 QUELL，带给理奇厌恶的感觉。从父亲处曾多次听说过此事，魔卵乃危害人类的 QUELL，所持者的魂魄会被其俘虏。理奇却觉得袭击并夺取人命的野兽与魔物亦有许多，更何况发动一次战争所消失的 ANIMA 比起被魔卵所食的人类，其规模更大。与争夺玖斯塔维公遗产的各国指导者们相比，魔卵并不算什么，所以他不能理解威尔连带持有者与魔卵一同葬送的顽固。

前年，理奇于北之门再度与已经成长为妖艳女性的宿主米丝蒂相逢。感受到魔卵发出的恶寒，理奇让怀孕的妻子狄娅娜至瓦德的父亲处避难，而自己则决定留下来，不过这时他还没有意识到危险的程度。

米丝蒂凭着不可思议的魅力溶入该村，嘲笑着无法对女性出手的理奇，然后现出了本性。袭击村人的谜之奇病——原因在于她制作的 QUELL 无差别地抽出居民的 ANIMA。没能及时阻止的理奇心中，浮起了不安的黑云。父亲屡次言及魔卵的危险，他终于也有所认识了。同时，将整个村庄消灭的魔卵，为何不对自己下手的疑念亦向他袭来。

逃跑是可耻的吗？在瓦德等候我归来的狄娅娜将要临盆了吧？有谁能指责向往幸福生活的我呢？被魔卵依附的女子，就当作没有看到好了，就这样回家……

迷茫后的结果，理奇追踪米丝蒂往北大陆内地而去。没有逃跑的理由，既不是被称为塔克恩的父亲的意志、也不是担心北大陆开拓民的忧虑，而是对于魔卵的恐怖和厌恶。明知是陷阱，理奇依然来到了巨虫之 MEGALITH。

这是一个狡猾的陷阱。

米丝蒂自己迎上了理奇的短剑，她凑近杀死自己的男人并将魔卵交给他，然后在理奇耳边轻轻地说出最后的话：“我所等候的时刻终于到了……如此，魔卵就是你的东西。然后将你的 ANIMA，交给魔卵……”话音未落，米丝蒂已力尽倒地。

理奇在接触到魔卵的瞬间，已经察觉到一切尽在他的计算中。魔卵放弃了米丝蒂，而选择持有奈兹一族优秀的 ANIMA 的理奇为新的宿主，因而设下的陷阱。手持着 QUELL，无数亡灵的 ANIMA 流入理奇的意识中，令自己感到渺小的压倒性的能量。在那力量的中心乃与人类完全不同的黑色 ANIMA，携带着无比寒气的魔卵的本体——即意识体。

大概历代的持有者，都与理奇的感觉相同吧？无论人类如何努力也不能到达的一瞬间的高扬感。如果接受的话，自己就成为魔卵的一部分，无法再度恢复成普通的人类了。在这强大的力量前，人类不再有保持个体的必要，将 ANIMA 交给魔卵，所得到的代价是此身陷入人类无法体验的超越者的快乐中——如果是常人的话，必定无法保持自我，其 ANIMA 被吞噬、强烈的精神所支配。在诱惑中，所持者们陷入自己所期望的错觉中，魔卵就这样获取他们的 ANIMA。

（待续）

重归最初（七）

武田家的历程（上）

文/前鱼

年龄稍长的玩友可能会记得好几年前曾播放的日本电视剧《武田信玄》。我那时只看了两集，甚至没有搞清哪位是武田信玄。然而以后游戏中接触到的那位拥有近乎完壁的能力值和强大家臣团的武田信玄确实给我留下了深刻的印象。认识的日本战国游戏爱好者中，偏爱武田信玄的人为数不少，所以这次就来谈一谈有关武田家的话题。

武田信虎

武田氏源出自甲斐源氏，在室町时代是甲斐的守护大名。武田氏跻身战国大名之列始于信玄之父信虎的时代。武田信虎（1494～1574）是十四代甲斐守护武田左京大夫信绳之长子。信虎的祖父因为宠爱次子油川信惠而导致了信绳、信惠兄弟的争权斗争。加之，甲斐是交通不便的山国，群山阻隔使国内地方势力的独主性很强，名为守护的武田氏实际支配的领地只有中部的甲府盆地一带，而国人（地方领主）小山田氏、穴山氏、大井氏等客观上是与武田氏鼎主的势力。这种情形使分裂的甲斐在相模的北条早云和骏河的今川氏亲的攻势下显得非常被动。永正四年（1507），武田信绳病死，信虎继承甲斐守护职，时年仅十四岁。早就心存不满的叔父油川信惠自然不把这个小毛孩子放在眼里，其连络郡内豪族小山田氏等，在油川的居城胜山城集结兵力，密谋夺职守护之职。当时忠于信虎的兵力不满一千，介信虎在次年十月四日夜半，趁豪雨奇袭胜山城，一举消灭了油川一族。这是信虎生平第一次作战，其勇武甚至传至京都的将军耳中，这一行动为困扰武田氏三代的油川叛乱事件利落地打下了终止符。两年后，与素来不睦的小山田一族终于达成和解，在信虎十七岁时就重新统一了甲斐。永正十六年（1519），信虎建成踯躅（在日语中的意思是“杜鹃花”）崎馆，此城以后作为武田氏的居城经历了六十三年的风雨波澜。

内乱不绝，必有外患。骏河的今川氏亲几次欲染指甲斐，最终都被武田信虎挫败。尤其是大永元年（1521）冬季的饭田河原会战和上条河原会战，信虎以二千余骑精锐骑兵大破总兵力逾一万五千人的今川军，今川军总大将福岛正成战死。福岛正成是后来北条家第一猛将北条纲成的父亲，本人也是有名的勇将。这一战大大提高了信虎在国内的威望，地方领主开始主动作为家臣附于信虎，而甲骏两国间的险恶关系直至今川义元即位后才得以改善，这是武田信虎在“花仓之乱”中支持今川义元的直接结果，其后两家结成了姻戚关系。

在通过政治婚烟团结国内领主的另一面，大永四年以后，出于“在外敌进攻前先压制外敌”的考虑，武田信虎开始转向“国外进攻作战”。首先是介入北条氏纲与关东管领山内、扇谷两上杉家的争斗，以后又向信浓扩张，致使信虎在诸国中有“侵略者”的外号。其过分偏重军事而忽视内政的方针，或许打出了“武田骑兵军团所向无敌”的声誉，但更主要是造成战争不绝，民众疲弊。恰逢天文五年（1536）以后连续五年凶作，国中怨声四起。

信虎的嫡子除了晴信（以下称信玄）以外，较有名的还有信繁、信廉等；几个女儿分别嫁给今川义元、穴山信友（穴山信君之父），诹访赖重、菊亭晴季等要人。天文十年（1541）六月，武田信虎前往今川义元的居城骏府探亲并游览。长子武田信玄在重臣板垣信方等的支持下，突然封锁信虎的归途而将之放逐于国外。关于这一闪电般的放逐行动之原因，传统说法是信虎为人残暴（传有诸如剖腹验婴等暴行），“国中人民牛马畜类共愁恼之”，武田信玄为维护统治，顺应民心而逐之自立；或说信虎宠爱次子信繁而使信玄自危，抢先自立；又有为灭今川氏父子合谋之说，被不满亲今川政策的家中反对派流放之说等等。

无论原因如何，无疑的是，信虎受到女婿义元的厚待，在骏府优雅的环境中度过了二十余年时间。今川义元战死于桶狭间后，因与外甥今川氏真不和，信虎离开河而上京成为将军足利义辉的相伴众。途中，信虎送信给信玄说，“夺取骏河的时机到了。”数年后，足利义辉被谋杀，信虎出家作了行脚僧，经陆路来到信浓高远城，与自己的两个孙儿，当时驻守此城的武田胜赖和仁科盛信会了一面。面对胜赖请求其返回甲斐的劝诱，信虎以“大将一人足矣”为由，婉言谢绝。一介老叟的信虎，看上去倒是识大体且不乏人情味，很难就此想象其年轻时的暴行。结果，信虎在信浓伊那郡的女婿祢津神平家度过了一生的最后时光。天正二年（1574）八月去世，保有八十一岁的高寿。

武田信玄登场

武田信虎的嫡长子，大永元年十一月三日在武田信虎迎击今川军的饭田河原会战中出生于要害山城，母亲是甲斐豪强大井信达之女（大井夫人）。幼名太郎，或说胜千代。天文五年（1536）三月元服（古代日本十二岁以上男子所行的成年礼，相当于我国古代的冠礼），受当时的将军足利义晴赐予“晴”字改名晴信。一般所称的“信玄”是其后来的法号“法性院信玄”的简称。同年七月，在今川义元的媒妁下，迎娶了左大臣三条氏之女为正室（三条夫人）。

流放信虎以后，随即就展开了攻取信浓的行动。当时

信浓主要有小笠原家（信浓守护）、诹访家、木曾家和村上家四大势力。信玄在自立的次年就消灭了自己的妹夫诹访赖重。天文十四年(1545)，北条氏康进攻骏河东部，信玄向今川派出援军的同时，积极策划今川、北条间的和平工作，终于在三国间谛结了和约。次年，解除了后顾之忧的信玄大举进兵信浓。

武田军平定诹访地方早就刺激了北信浓的猛将村上义清，村上军开始沿着千曲川侵入武田领地。天文十七年二月，信玄不顾周围的反对意见，在大雪中出兵信浓，意在攻取村上降服周围的反对势力，在大雪中出兵信浓，意在攻取村上的根据地坂城地方。然而，二月十四日的上田原会战，可能是信玄一生最大的败阵经历。雪中行军而来的疲惫之师，被奋战的村上军伏兵杀得丢盔弃甲。信玄早期的辅弼重臣，号称"二职"的板垣信方、甘利虎泰双双战死；勇将横田高松殿后而掩护信玄撤退，被追兵包围，亦战死；不过，在当年七月的盐尻岗会战中武田军击了信浓守护小笠原长时。

两年后的户石城之战，村上义清与小笠原长时两面夹击再度击退了武田军的进攻。因硬攻难以奏效，信玄开展了对义清控制下信浓豪族的拉拢诱降工作，徐徐但有效地动摇了义清的根基。至天文二十二年(1553)，村上义清已难以抵御信玄的攻势，与小笠原长时一起前往越后投靠长尾景虎(上杉谦信)，由此引出了信玄终生的强敌。

激战川中岛

在日本，"信玄与谦信"几乎已成为好对手的代名词。从天文二十二年起，为了恢复村上氏的领地，打着军神"毗"字旗的上杉军与打着"风林火山"四如真言旗的武田军在信浓北部千曲川与犀川汇合处的川中岛交战，即有名的"川中岛会战"。

交战争的次数有诸说，通说为五次，其中以永禄四年(1561)九月的第四次川中岛会战规模最大，最激烈。一般称之为"川中岛之战"，有时特指此役。此役交战双方的兵力为：武田军二万，屯于海津城；上杉军加上会津的芦名盛氏、羽前的大宝寺义增等的援军共约一万八千人（或说一万六千人），其中三千配置于后方的善光寺，其余由上杉谦信统率的驻扎于海津城附近的妻女山。双方僵持了一阵。武田军的军师山本勘助（介）向信玄提议兵分两队，采用"啄木鸟战法"。啄木鸟在捕食树洞中的虫子时，会故意在洞的背面敲打，受惊的虫子从洞口逃出，被守候的啄木鸟逮个正着。山本勘助的战术与此相似，所以后人人谓之"啄木鸟战法"。武田军一队为高坂昌信等统领的别动队一万二千人，绕到妻女山背后意图奇袭上杉军；而武田信玄亲率另一队八千人在妻女山前方广阔的八幡原布阵，守候被别动队惊出的上杉军而形成合围。然而这一计划被上杉谦信识破，据说谦信每日观察海津方向武田军的做饭时间，这一日发现武田军的晚饭炊烟升得很早，于是断定其必将夜袭，随即全军移往八幡原。

九月十日凌晨，大雾，毫不知情的武田军别动队企图夜袭妻女山时，发现在那儿并没有一兵一卒，而天亮后大雾散开，八幡原的武田信玄眼前已是一万五千（或说一万三千）列队袭来的上杉军。上杉谦信以车悬之阵(衡轭之阵的变种)突击武田信玄的鹤翼之阵(或说为信玄拿手的"鱼鳞之阵")，几乎陷信玄于绝境。山本勘助自感罪责，拼死防守信玄本阵，战死；信玄之弟兼副将武田信繁、老臣诸角虎定等皆殁于此战。危急之际从妻女山火速赶来的别动队突破了千曲川沿岸的上杉军后备队而加入主战场，使武田军起死回生。上杉军在人数上毕竟占劣势，形势转为不利，上杉谦信下令全军向善光寺撤退。武田军用惨重牺牲换来了辛酸的胜利。另据传说，武田信玄和上杉谦信曾在此役中单挑连对四刀，为后世留下了著名的唱词《川中岛血战》。武田与上杉间的战争基本上是棋逢对手。

最后一次川中岛会战发生于三年后的永禄七年，战后川中岛地区归信玄领有（另据传说，此役是以相扑方式决胜的无血之战）。

（待续）

安土桃山时代年表(下)

公历	事　　项	去世武将及年龄
1609	丰臣秀赖重建方广寺大佛殿；岛津家久出兵琉球；在平户设立荷兰商馆	田中吉政(62)京极高次(47)
1610	幕府发布武家政令	细川藤孝(77)本多忠胜(63)
1611	德川家康与丰臣秀赖会面于二条城	岛津义久(79)浅野长政(65)真田昌幸(65)回藤清正(50)堀尾吉晴(69)
1612	幕府发布禁基督教令	有马晴信(46)佐竹义重(66)
1613	伊达政宗派遣庆长遣欧使节	池田辉政(50)大久保长安(69)
1614	方广寺钟铭事件；高山右近被流放马尼拉；大坂冬之阵	最上义光(69)松浦镇信(66)前田利长(53)今川氏真(77)仙石秀久(64)
1615	大坂夏之阵，丰臣氏灭亡；幕府发布一国一城令	丰臣秀赖(23)大野治长(40)真田幸村(49)木村重成(21)三好政康(88)增田长盛(71)后藤又兵卫(56)长宗我部盛亲(41)片桐且元(60)高山右近(63)奥平信昌(60)

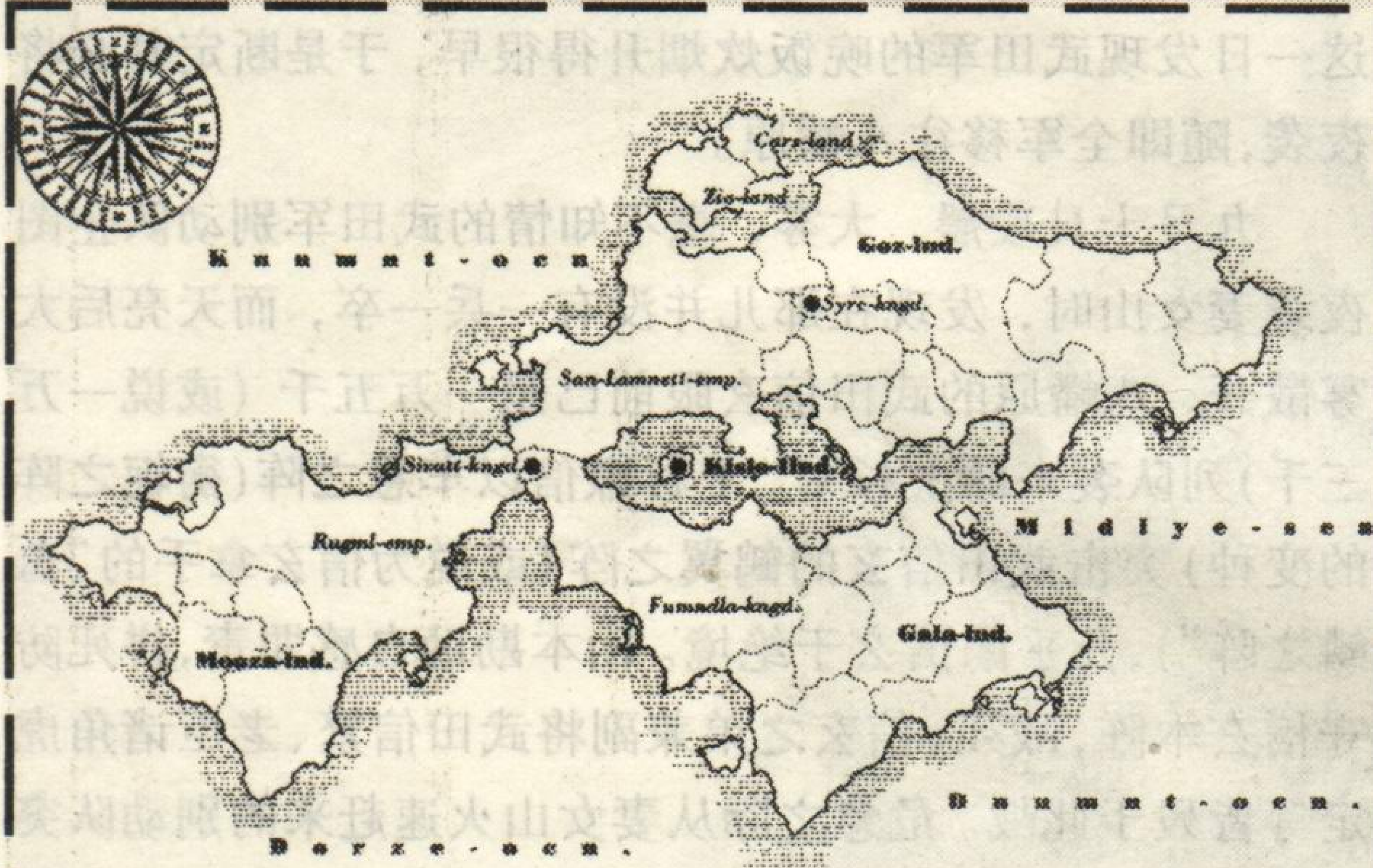
RPG世界的魔法王国

V 骑马民族



古代中国以汉人帝国为中心，将分布在四周少数民族称为“东夷、西狄、南蛮、北虏”之称，而中世纪的欧洲也是一样。以混战的法兰克诸国为中心，北有维京的大海军、南有汪达尔人的游牧兵团、西有阿拉伯西班牙侵攻队、东有西化了的匈奴人（匈牙利人）和斯拉夫及保加尔人的骑马部队，真可谓是四面楚歌。根据欧洲中世纪设计的RPG世界也是同样，以大陆为中心的四面都是奇异的骑马和高位文化的民族，中部各国时时处在覆没的塔尖上。

关于异民族的分布



▲这张地图来自《战栗天使》，是非常典型的欧亚大陆世界观。

从目今为止所出的诸多的同题材游戏中我们可以看到，多数大陆异民族的分布情况大至如下：

大陆北部为魔族居住的黑暗大地，自上古以来一直同人类为敌。为了阻止魔族的不断侵入，曾经统一大陆的大帝国耗费巨大财力在北方依山势构筑了坚固的“万里长城”，以保卫内陆的安全；南部的“地中海”中心位置的小岛上，生活着擅于驾船来袭的渔业民族，这个岛国的人们精通航海之术和忍术，有一个相当于骑士的武士阶级，有时会来大陆作佣兵；西方是茫茫无尽的大海，连接着天的尽头，偶然会有异大陆的人从这里破浪而来；东部是广阔的沙漠，这是生活的是强大的骑马游牧民族。他们建立的国家极为强大，商业又发达，而且占有与西方世界共同的“圣地”，是诸王国的宿敌。另外，在地图之外的远东还有一个文明高度发达的超庞大文明古国，经常向西方输出科技、丝绸、瓷器和香料，偶然会像潮水般涌来，不久撤退。

以上诸多民族中，对大陆可以产生实质性威胁的敌人除去人类公敌的魔族外，大约便当属东部的骑马民族了。

骑马民族的常备这装备

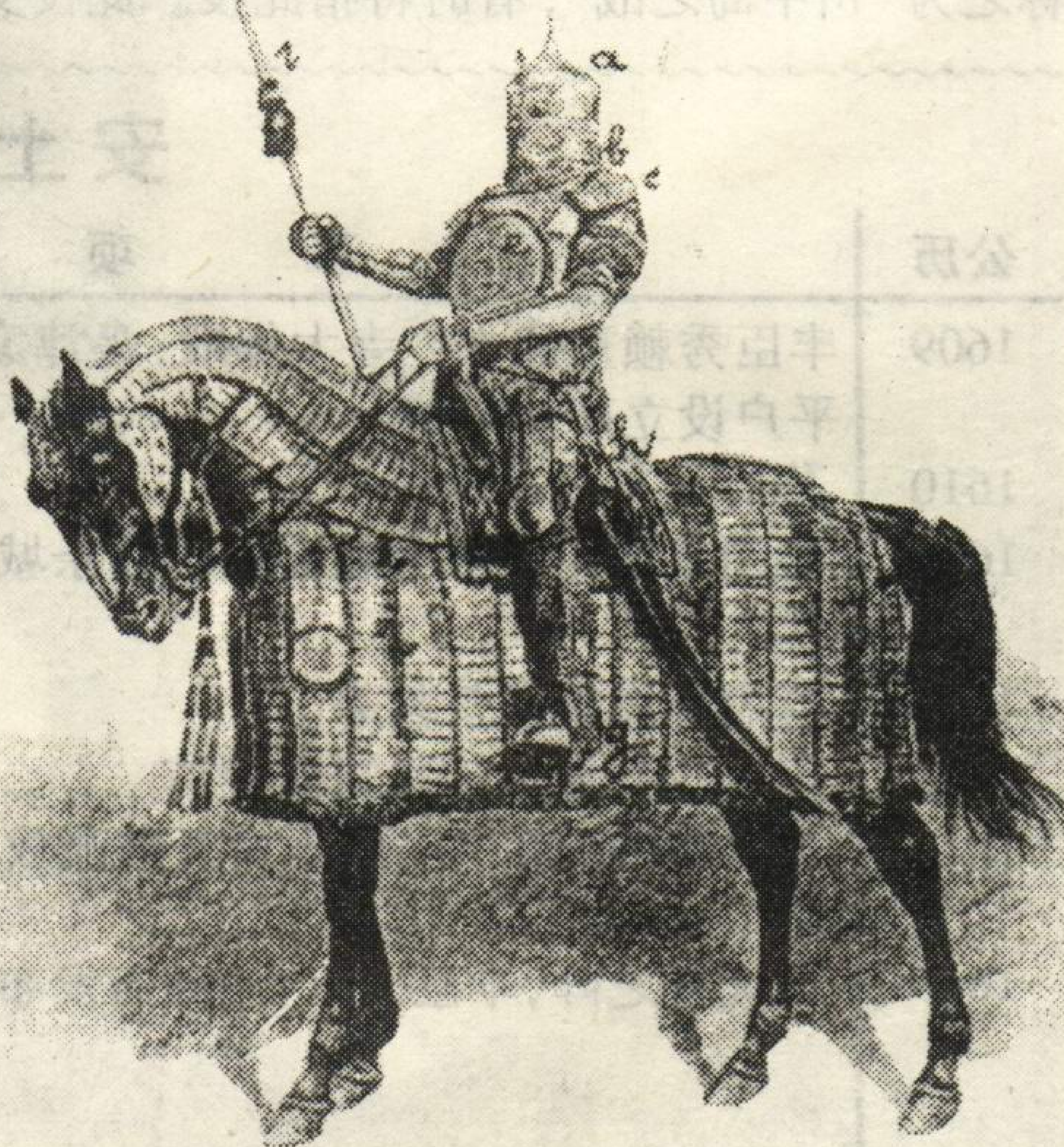
以游牧为主要生活来源的骑马民族，虽有少部分种落在近海和绿洲地区筑城，修水渠以利农耕以牧六畜为主业，逐水草而居。

骑马民族不论男女都在4～5岁时便能骑马牧牛马，稍长便能拉硬弓。

他们的战士无职业性和粮饷可言，全部临时自牧民中抽调。由于天性擅长绘画和雕刻艺术，他们的骑兵装备极为精良，刻工精细，非大陆诸“正统”王国之可比拟。其骑马武士手执圆形雕花钢盾，里裹丝棉。每人有两柄刻有铭文的大刀，另带一小刀和一张利于骑射的小短弓。背后背有利箭24支，箭镞嵌人毛发喂毒药，射人人体不易拔出。右手所执长矛甚为锋利，尾部镶铅以均重量，近战时以腰后所别六叶钢锤还击，左右两臂套有十二只杀人圈，可以近距离抛射。其战士大都服钢网护身甲，外套钢铁甲板，头戴尖顶钢盔，自面部至脚部皆以钢网包裹钢甲板，人马混然一体坚固异常，除骑士枪、大斧、硬弩及火枪余者难以伤及。

后来在同东方的接触中，他们还学会了使用火枪，且在短时期内练就了骑射的功夫，极有威力。

▼这是非常著名的土尔其禁卫军骑兵。





长　枪

骑马民族的长枪自枪锋以下1/3皆为金属制，自枪尾至中身1/3处也为金属制，附铅块以均前后重量，以免在冲锋时力量不足，枪身手握处为木柄，枪锋多呈双刃是为长兵中之上选。



标　枪

初为山地民族常用，弓箭出现后淘汰，但许多骑马武士极爱使用，谓其抛射方便，近距离时；和道强劲，又可作为长兵器杀敌。武士出战时带标枪不超过8支，力大者射距可达40余米。



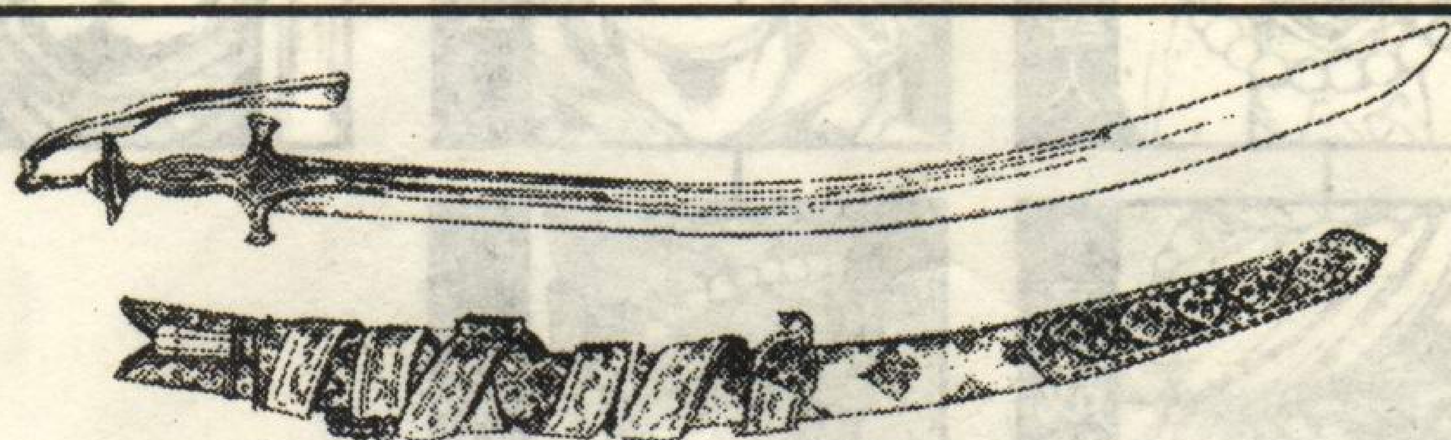
大刃斧刀

兼有大斧的冲击与大刀攻击范围的兵器。比起大斧，斧刀具有较轻便和更锋利的特点，可在持久混战中使用，也是一种对骑士威胁较大的武器。



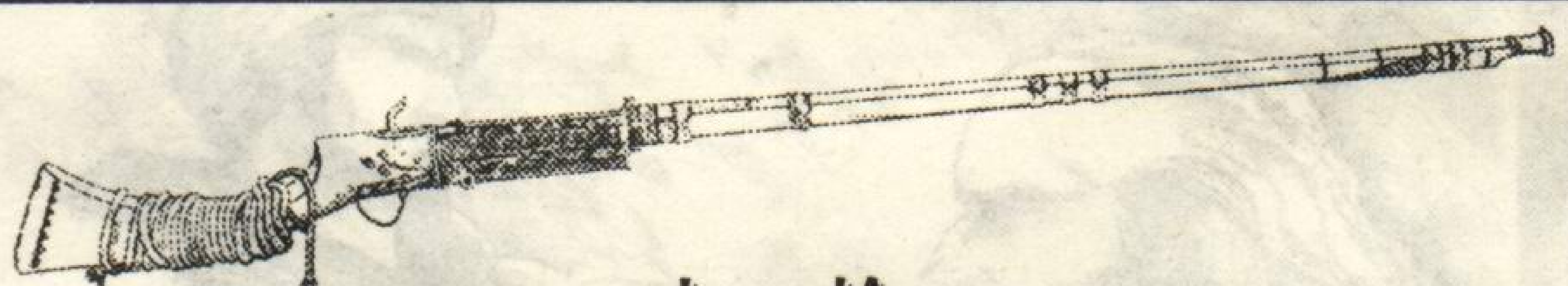
六叶钢锤

锤头的六片钢叶均有波纹，以增加杀伤力。柄部较长，可在挥舞时加大冲击力。曲状的护手可以保护手手不被敌人砍伤，也是近战利器。



曲刃长刀

刀身修长呈弧形上翘，刀头稍重，利于砍杀。刃部为水纹钢质，柄、护手及鞘套均起花嵌金丝，镶各色宝石，镂刻花纹，刀身雕有咒语。曲刃长刀质地优于骑士剑，攻击半径大，杀伤力强，在世界短兵顺位仅次于日本刀。



火　枪

枪管及柄均镶嵌金片、金丝，作花卉形。除枪管与机械部为金属作制，其余枪管皆为乌木造。枪管为前装滑膛，依情况射圆形铅弹或铁沙，火绳点火入药池引发或铜帽火石燧发。枪身长度165厘，射程100米以上，但弹药装填速度较慢。



战　斧

长度约58.4厘米，斧体与柄均嵌金起花，柄部藏有一窄形刀，以螺纹与柄连。斧首呈圆月状，两头有尖，利于短兵相交。

圆　盾

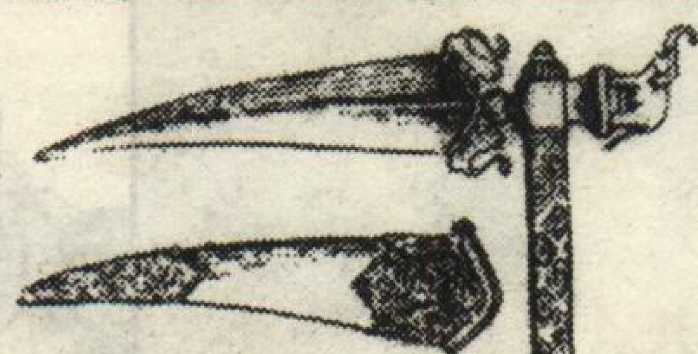


钢制以小钉密钉以固。金铜包裹圆盾外缘，嵌以花纹，极其精巧美观，手工极细，金光耀日，炫目移情，如同金盾。在珐琅技术传入后，有些讲究的圆盾以青红珐琅绘花鸟圆案于盾面，仿御力方面，圆盾同样不输于骑士盾，抗击打能力更强。

圈形器



也称杀人圈，用时套于手指上，旋转后掷出，以锋利的边刃和旋转飞行时的力道杀伤人马，猝不及防。在异族古书中，此种圈常被比作雷与火焰。



长刃镐

稚形大约起于生产工具。在同骑兵作战时，其尖利的锋刃可以简单地将头盔破坏。因为为沉重，因此很少有人使，如果不能一击干掉敌人那就只好祈祷敌人的慈悲了。



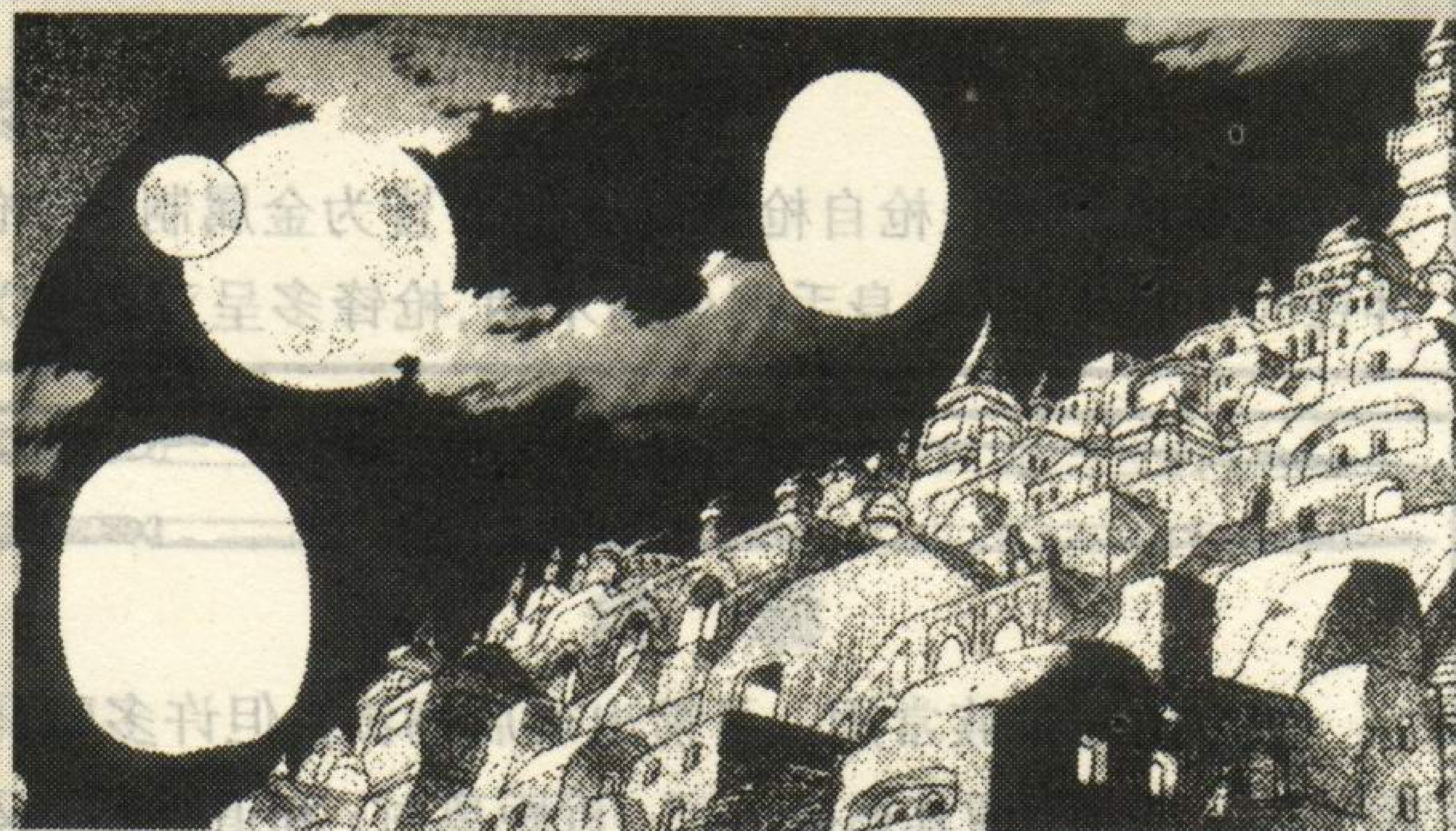
曲形短刀

短刀也不失为防身利器。其实，这是骑马民族的常备兵器，平时别于腰中。在割取敌人首级和切分食品时，也用得上这东西(用这刀切的肉能吃吗!?)

骑马民族的部落构成

骑马民族自上而下的编制与阶级

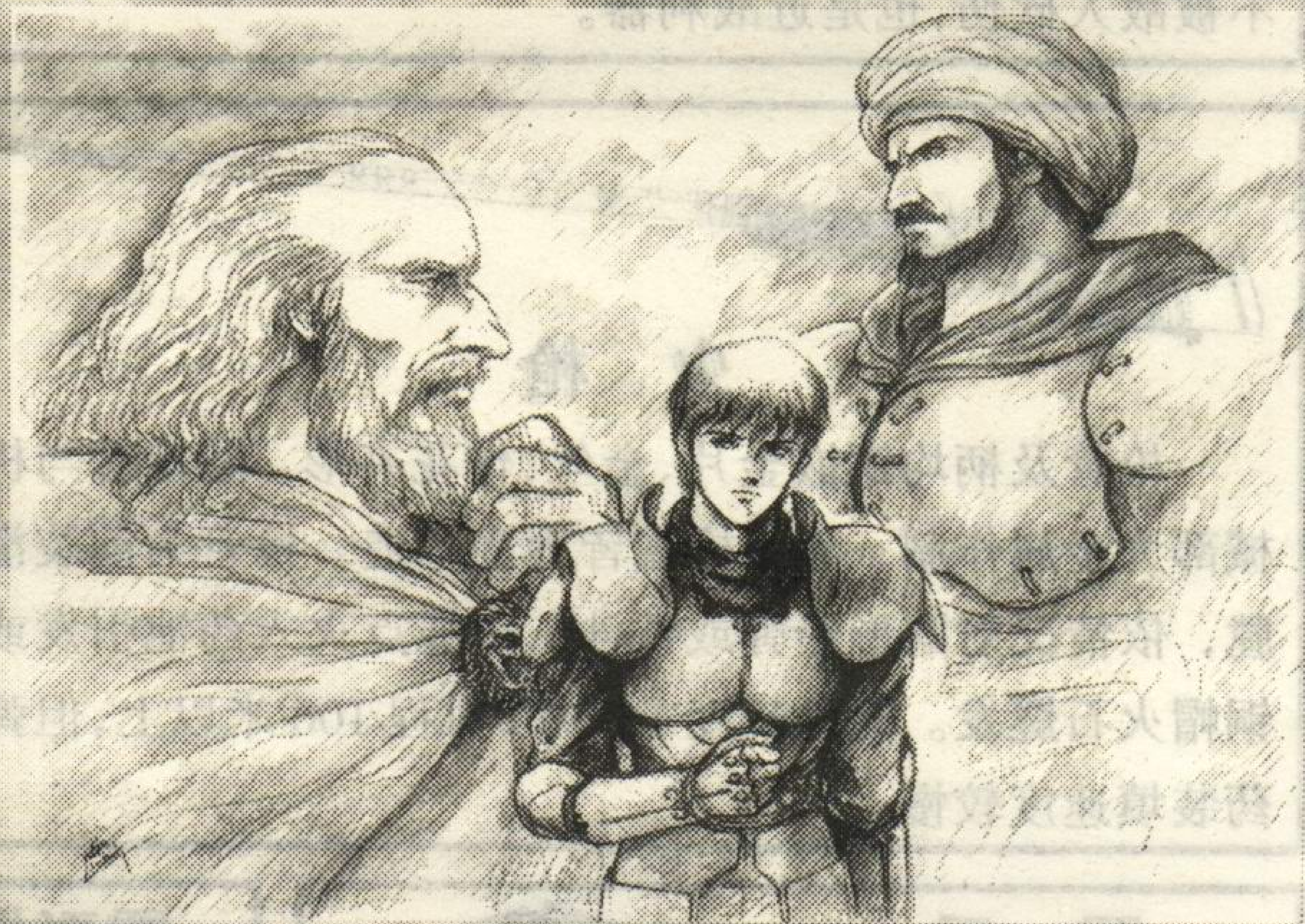




骑马民族部落的构成分为两种。

第一种是城邦制，这些依绿洲和港口建立了高耸石墙的部落已进入封建社会，经济高速发展，极为富庶。他们部落的构成接近于大陆的诸王国阶级制度，东西两方交汇溶合出的新型文明相当发达，城内建筑物金壁辉煌人口也很稠密，最多者达百万人之多。

第二种是真正的游牧民族，生活方式千年以来一成未变，满足地在原始氏族的社会形态里生活着。整个部落自上而下皆出于同种姓，只有军事领导阶层而无明确的统治阶级与被统治阶级。



生产所需的奴隶大多来自于战争俘虏，有少数出自债务。主人只可交换奴隶却无权将之杀死，而且作战中表现英勇或因为劳动成果得到大众赞扬的奴隶也能在这崇尚战士与劳动者社会里得到解放，成为自由人。

军事单位是种族中的基本编制，部族长在作为法官、教长的同时也是最高的军事首领。分配生产所得、裁判战士间的纠纷和主持宗教仪式都是部族长理所当然的负责，他往往有着不可逾越的无上权力，此职位为世袭。



异世界的战争之一：白沙瓦会战

公元980年，阿拉伯名将素卜克特勤取道阿富汗攻印度，大破印度诸王军10万骑兵和数十万步兵。21年后，其子麦哈茂德复败印度王伽帕尔于白沙瓦。伽帕尔从“两败于伊斯兰人者自杀或逊位”之古训，纵火自焚。王子阿南达帕尔起兵复父仇，与麦哈茂德会战于沙瓦。阿伯军以弓兵6,000人逼射，印度军先头为3万科头赤足之勇猛标枪队。伊斯兰骑兵在枪雨中几败，然却因向印度象队射击引起混乱而摆脱困境，终获全胜。



部落中的巫师和读经人都来自固定的职业家庭，终身制，是沟通他们所们信仰的神与部落长的媒体。除这些世家以外的任何人，即使是落族长也无权加以替代。

书记官出身于贵族，因为只有他们这些有奴隶替他们牧羊马六畜，生活无忧的人才能安心的去学习文化。

资政会共十二人，分别出向宗教、贵族和军人阶层，都是在部族中比较有威望的人，在一定程度上代表本阶层的利益，左右落族长的决策。

从军事将领到普通士兵全都来源于平民（当然，贵族出战时可直接成为将领），平日放牧，战时控弦，将领则是久经战阵，众所公认的勇士。

牧民与军人及军事情况

骑马民族中，牧民和军人毫无区别，可以在任何时间和任何地转换职业。

因为没有固定的聚居地，所以他们唯有将草原依季节划分成几个区域，根据时令和水草的盈乏而迁移。除少量的铁匠和其他生活必须的手工业者外，骑马民族甚本不进行放牧外的任何生产，包括大陆诸王国赖以生存的农业。

牧民的生活单位完全是根据军事方式划分，牧民所居住的帐蓬也都 是按所属单位而驻扎在一起。军事单位中最低者为十夫长，之上为百夫长、千夫长和军帅。

普通部落的族帐为4,000顶左右，以每户5人计算，全部落人口在20,000人上下。作战时，部落中的青壮男丁都要参加，以每户抽调男丁2人计，全部落最多可出骑兵8,000人（没有步兵）大战时还要雇外族的佣兵，一般占本族兵的3/4即6,000人，总出兵数14,000至15,000人。



如前所述，骑马民族的族人自上而下全部同姓，一支部队里的官长到普通士兵都有着血缘关系。一名将领统带的队伍里，经常全是他的长辈和子侄辈。由于人力缺乏，部落里的男孩子只要长到十二-十四岁便要参加战争。但是，这些非职业兵却又比职业兵更职业的部族战士们的战斗力却是非常恐怖，他们身体强壮，自小精通各种武器，尤其骑射功夫最著。在同敌人作战时，敌人的马匹在很远的地方就会被如雨的飞箭射杀，完全失去战斗力。戍长的战士们如果可以在战场多建功勋，不仅能有机会升职，还可得到“圣战士”的称号。

只是15，000人的这样一支小型骑兵部队已可对一个国家产生危胁。即使是那些拥有上万骑士的大国，在与他们的战争中也是得不到半点好处，损失惨重，唯有据坚固城墙自守，等待暴风般来袭却不懂攻城之术的这些战士团如洪水般自动退去。



其实，骑马民族绝少为争夺土地而和王国军发生冲突，只是在冬季找不到牧草的时候越境抢掠粮食、人口。不过，自从诸王国组织数十万的十字军东征，与居住在城市的骑马民族争夺圣地，并在占领区建立无数小国后，形势就不一样了。这两个宗教圈形成了真正的宿敌关系，许多游牧部联合起来，组成数十万大军西征，夺回本属于自己的土地。二百多年以来，这样的战争一直在进行着。

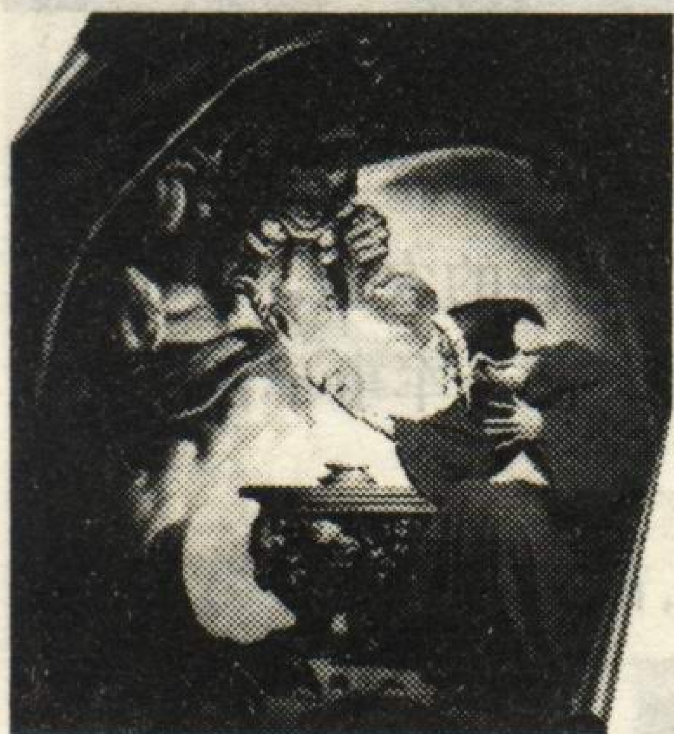


异世界的战争之二：德里之战

公元1761年，阿富王阿马德．沙．阿卜达利统率重装骑兵24营，骆驼3000头（每头载火枪手2人，另有刀手）与联军合计骑兵4，6800人，步兵38，000人，大炮70门攻德里。马赫拉塔王派大将沙达西夫·罗鲍以骑兵55,000人，步兵15,000人，大炮2,000门迎击。经3个月堑壕战，马赫拉塔军率先杀出，在枪炮掩护下稍得优势。然而阿富汗人以强劲体力，在白兵战时以标枪锤斧乱砍乱杀，宁死不退，终于全歼马赫拉塔军。

龍之地下城

城主/DRAGON



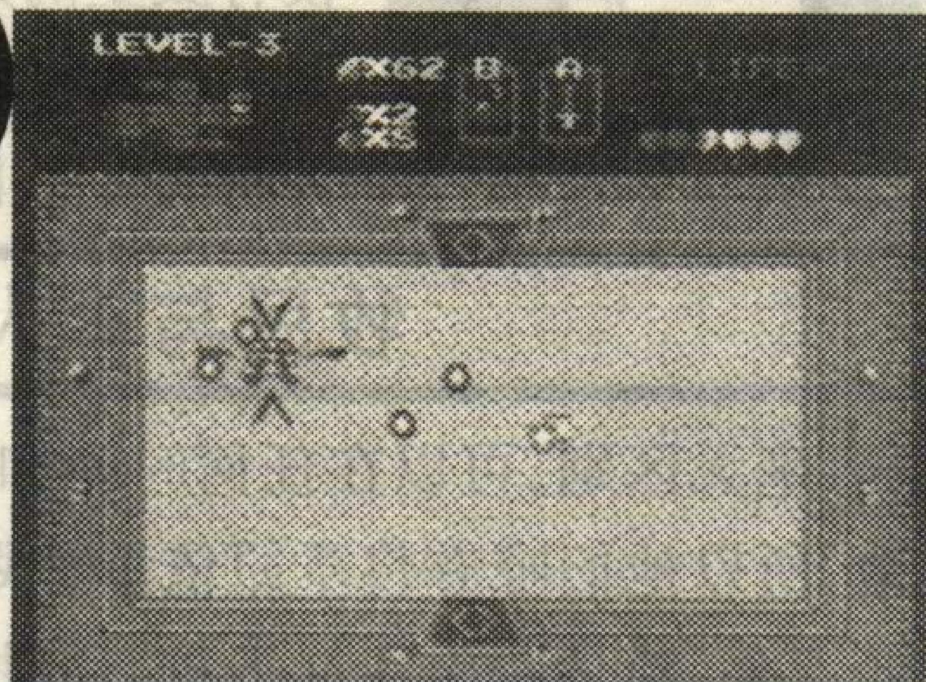
猪龙的龙珠

对于经典游戏的回顾的来稿一直很多，本次的文章是属于A·RPG王牌作品——萨尔达传说。在介绍游戏以后，作者还简介了一下游戏的秘技和隐藏要素。

萨尔达传说

文/YXZ



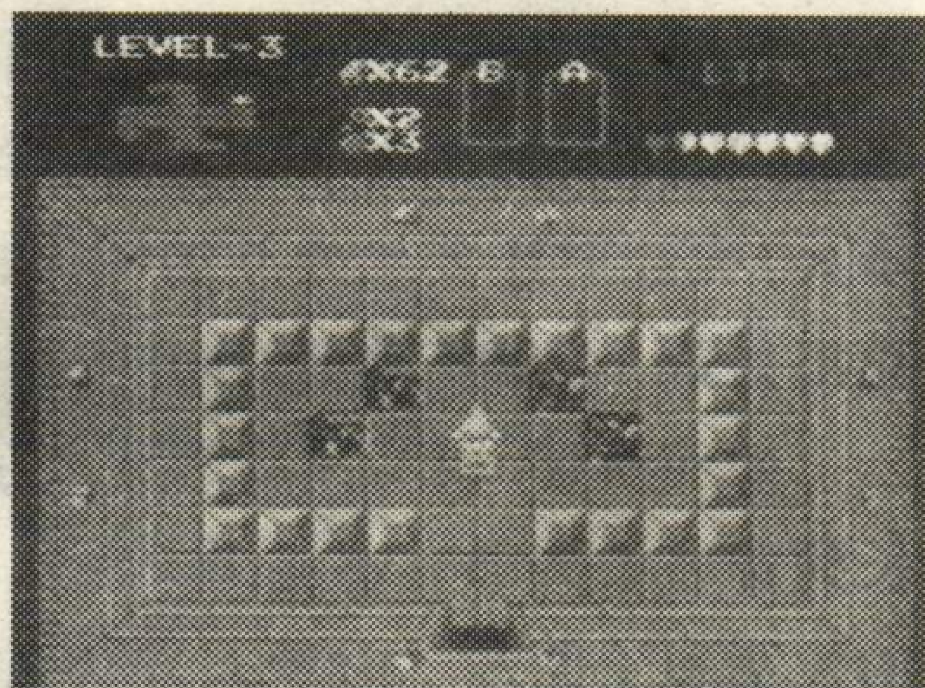


“萨尔达传说”是FC机A·RPG类型的首个游戏，游戏的故事主要发生于哈拉鲁的地方，由于萨尔达公主被大魔王加农掳去，其乳娘伊巴四出找寻拥有勇气的人，她将藏有黄金三角力量的九个大迷宫说出，希望能拯救哈拉鲁和萨尔达公主，而那个拥有勇气的人就是林克，他为了集齐黄金三角力量，便找寻九个大迷宫的所在。可是途中藏有很多谜题，必须逐一解破，而最值得一提的便是游戏的第二次进行，是难度更高的里萨尔达了。

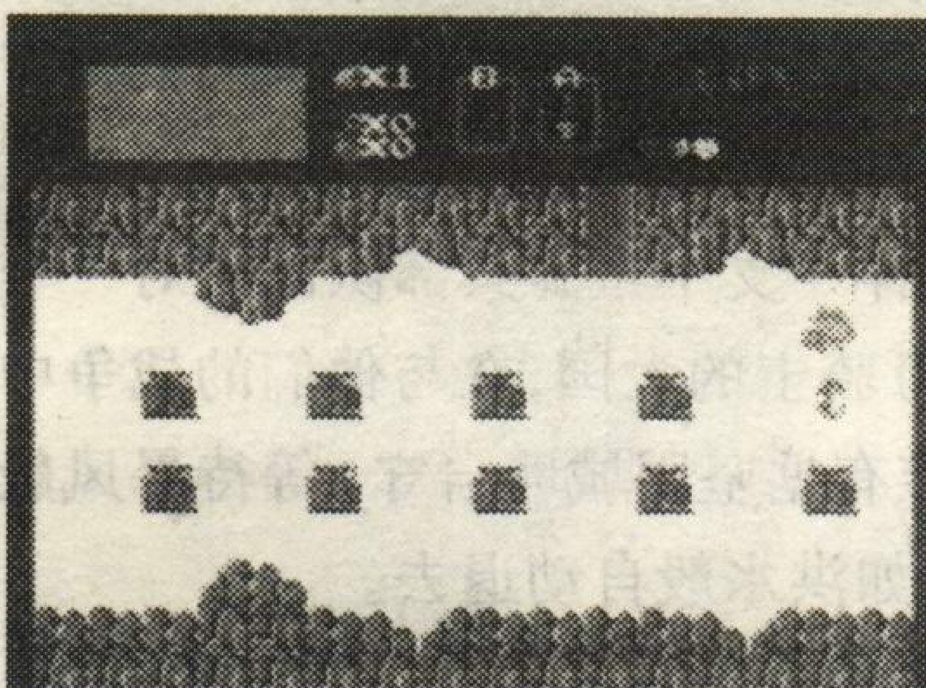
游戏中的要点以及隐秘要素

对于老游戏虽然感慨万分，但是有许多感受可能是新接触GAME的朋友所不能感受到的，因此在下面我会介绍游戏中的要点以及隐秘要素，有兴趣的朋友去试试这部作品，也许就能找到与我相同的感觉。

在游戏开始时，除了剑是必需品之外，手镯也是不能没有的重要道具，因为它的用途是令林克有足够力量推开石块，在石块之下能找到很多有用的道具，如弓及介指等，若是没有它，林克就不能将石推开，寻找其他有用的道具，游戏也不能顺利进行。



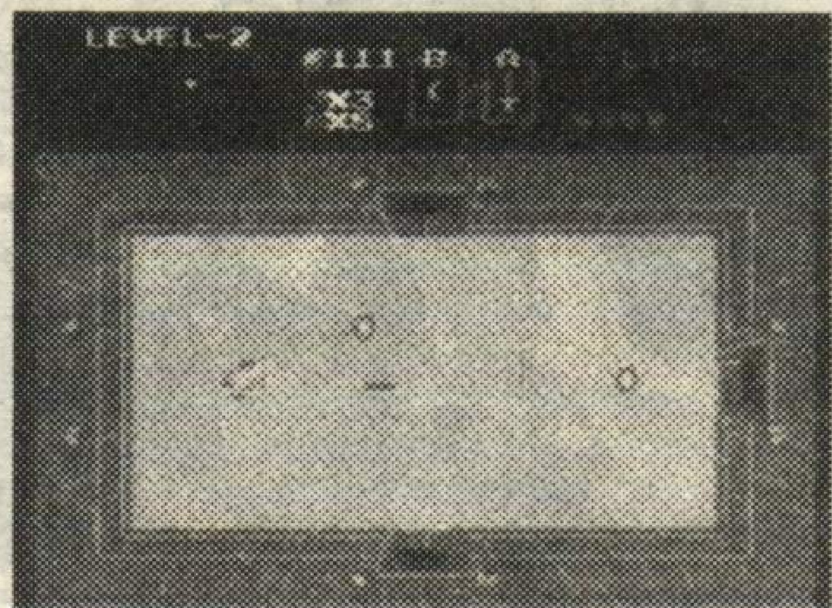
游戏中总共有九个大迷宫，它们分别有不同的级数来决定难度，由LV1的最低至LV9最高，除了最后一个迷宫之外，每个迷宫的深处都藏有黄金三角的碎片，可是均被迷宫中的BOSS看守着，必须将它们打倒才可，不过由于每个BOSS的要害及攻击方法不同，所以要取得黄金三角并不是一件容易的事。

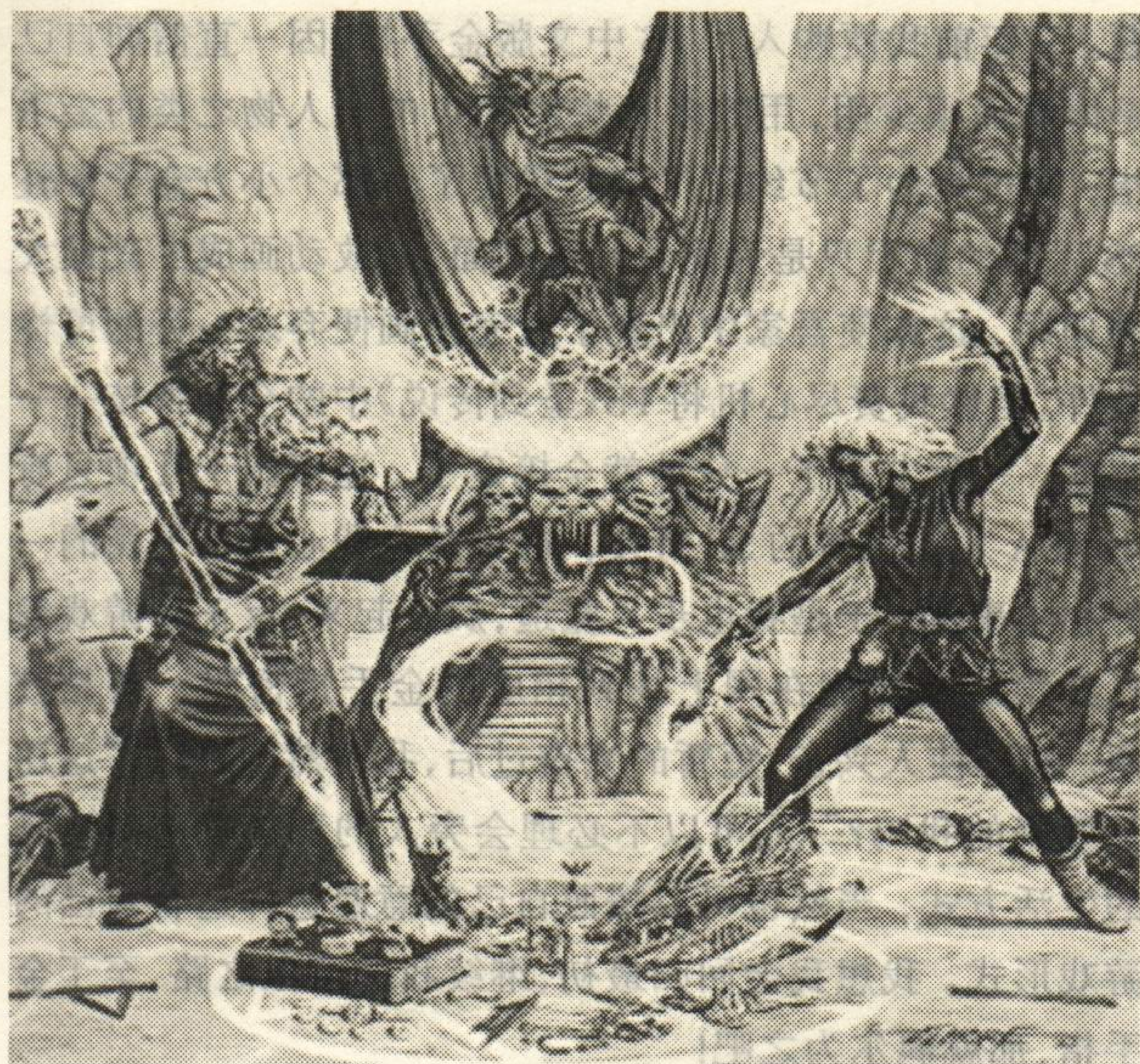


除了在基本版面可看见洞穴之外，还有很多隐藏的洞穴，这些洞穴都需要利用炸弹、火炎、推石等找寻出来，而洞穴多是隐藏了很多重要的东西，如生命之心、商店、情报站以及最强之剑等等，这可说是破关的关键啊！

当林克成功救出萨尔达公主时，亦表示游戏完结，不过这完结也代表开始，完成游戏后只需用该记录开始游戏，便会进入里版，此外，亦有直接进入里版的秘技，就是在登录名字时，只需输入“ZELDA”这名字，开始游戏时就可直接进入里版，不用先完成表版的游戏。

其实游戏的表版与里版都有明显的出入，里版的游戏难度比表版高，除了敌人强化外，迷宫的结构和入口、隐藏的秘道亦有不同，甚至在版图上的道具位置均会改变，这便是里版的难度之所在。





勇者斗技场



对于"金手指"这一个敏感话题的讨论一直存在，下文中王伊浩所阐述的观点很适用于目前的大多数玩家。是否使用金手指是所有玩家的自由，这里只是本文的作者自己的想法。

金手指断想

路经好友 MASTER 的单位便进入与之交流近期的电玩成果与心得，已成为了我的一种周期性的活动。最近一次前往，正谈得兴起，迎面走来一年纪与我相仿的男子，MASTER 道："我来介绍一下，他就是我常说的那个不用金手指就不会玩游戏的家伙！"此人立刻摆出一张扑克脸，"怎么啦！不行吗?! 我高兴！我喜欢!! 我爱!!! 对了，你自己不是也有金手指吗?"……

争执仍在继续，但我的思想泡泡对他们使用的具体词汇并不关心，倒是"金手指"令我心猿意马，陷入沉思：

金手指并非是什么新生事物，早在 SFC 时代，在磁碟机的介面上便能看到这个当时我找不着北的专业性名词。在看到其创造的效果后我才缓过神来。所谓金手指其意可能出自点石成金，是一种用来修改游戏程序以降低游戏难度的工具。(从理论上说要提升游戏难度也可以，不过有这么另类的人物吗?!)"金手指"这一说法多用于家用游戏机，而电脑游戏界的朋友多称之为"整人专家"，尽管 GF 与 FPE 一为硬件，一为软件，但究其功用，还是适用于主要概念的。



早在若干年前，某上曾就使用"整人专家"的利弊展开过一番激烈的讲座其中以名(可能为《论费尔泼赖》与《再论尔泼赖》的两篇文章最为经典，尽管在下已记不请两位作者的姓名，而两位前辈(日本校园式的称呼，而非中国武侠式的)旁证博引，据理为争，相映成趣的出众文笔我所记得的也只剩十之一二，但此二文可堪称"中国电玩文学辩议类中的典范"。文中给人们印象最深刻的大概是对两派不同风格玩家的称呼。把专搞歪门邪道，如使用秘技、修改游戏，并已上瘾的玩家称为"狂派"；而玩游戏全凭个人技术，既使难度变态的游戏搞得心力憔悴也无怨无悔的玩家称为"博派"。其感想必来自当时极为盛行的美国动画片《变形金刚》，可谓十分形象。这种称呼亦作为经典流传至今。

博派战士通常对狂派战士十分鄙视，甚至认为他们是"电玩白痴"，根本不懂得游戏的本质或称游戏之道是什么，只会用几段 16 进制的数字去创选不劳而获的成果，完全破坏了电玩作为一种文化所具有的美感，"用金手指爆机有什么成就感可言，有什么值得炫耀的！哼！"而狂派战士对于博派战士所崇高的费尔泼赖式的游戏精神不以为然，甚至认为他们愚腐不堪，对于能够提高效率的科技产物何不欣然接受呢，何必为了那些游戏性不见得高到哪里去的游戏去浪费我们宝贵的用来见多识广的时间，"瞧！终极装备，你有吗？花几十个小时玩一只游戏就能有成就感？我也哼！"在我个人看来，此两派所代表的是两种不同的游戏观，从心理学的角度来讲，博派所注重是过程，狂派则更偏向结果。享受过程还是享受结果就如同"是生存还是死亡，这是个值得考虑的问题……"(选自莎士比亚《王子复仇记》)

说实在的，在如今这个广告中把金手指也作为 PS 套装部件的时代还剩下多少绝对数量的纯博派主义者，想必变异多于遗传吧！似乎并不能从道 义上去指责使用金手指的人，而把金手指与考试作弊等同起来，这就象是盗版，盗版对不对？当然不对，但中国人对于盗版多的只是一份无奈。

金手指更象是快餐文化下的必然产物，也难怪狂派玩家的构成以非机迷为主了。拖着疲惫的身躯回到家中，本想得用电玩从工作与学习的压力中暂时解脱，当然不会让娱乐令自己更疲惫。金手指降低游戏难度的同时亦缩短了完成某款游戏所需的时间。D版软件的藏量与空闲越发不成比例，也为众多玩家花上不到10张D版的人民币去购买金手指的一大原因，对于狂派机迷来说情况又有不同。光PS每天就有不少于二作问世，电玩广告亦如任何领域的广告一般天花乱附、铺天盖地，令玩家无从选择，而鸡肋式的作品越来越多，修改游戏倒象是玩家一种无声的抗议了。

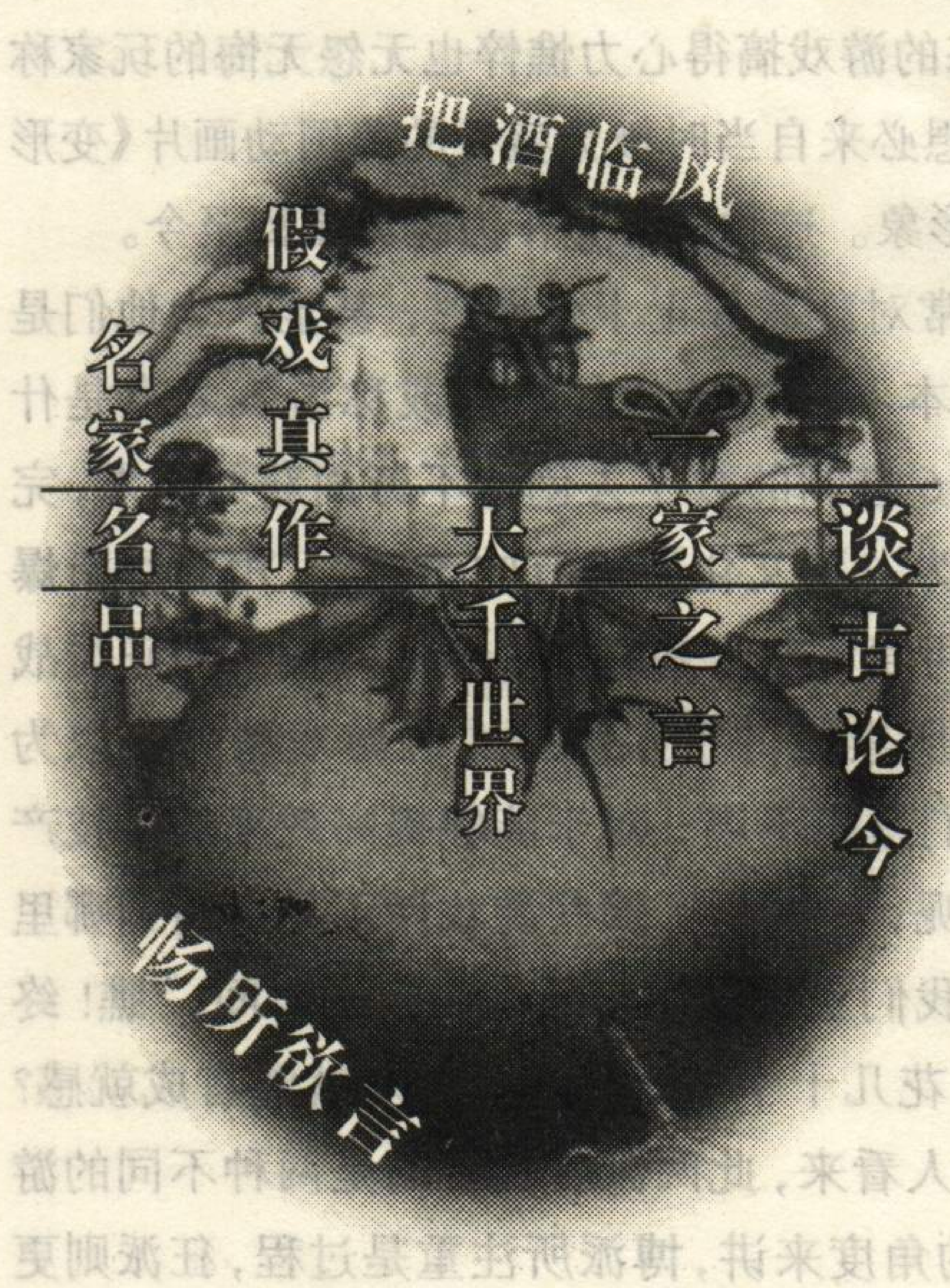
使用金手指会一定程度降低游戏性，这一点似乎不可否认，在众人呼唤的“内涵论”面前更是无可争辨，不过对于非机迷或不擅长如RPG、SLG的玩友，兢兢业业、奋战到底，既便他们玩的是极优秀的作品，也不现实。比起游戏性技巧内涵，或许剧情性思想内涵更能吸引他们将游戏续下去，当然，人不能心太黑，改得太凶就没什么意思了。比如“机器人大战”系列，弄个无限金钱还行，(记得SFC上此条金手指有数十条数码构成！眼都花了！)快升级就有点儿……“敌方最好还能稍稍反抗，反正主角们已经够强大了，把数值改到最高就没什么悬念了。”中立派的遍想法。

若将我的自身经历作为教材大概也能说明一些问题。一年前我便购入了PS中文版金手指，因一直信仰自己是博派而很少用，用的多是些如FTG的全人物之类的金手指，不过是为了节约记忆卡容量罢了。那个小方盒子常驻PS后插的原因只是为简化开机画面，播放动画成了其最大的功用，这亦使吾家中出现了看完动画便弃之一旁的可怜软件。当然我费尽心机将PS《圣剑传说》中的全部特技一一练就，一玩友花了一分钟就全搞定了，还多出十几项只有用PDA才能获得的SP特技，这只是令我心理不平衡的一件小小事例。于是我也步入魔道，疯狂起来，反正新游戏发行的第二天便能在网上找到相应的金手指密码，甚是方便。疯狂使人兴奋，短暂的兴奋过后，我突然问自己，“这还是原来的我吗？”人可以不必理会旁人的看法去选择自己的生活方式，当然也可以按照自己的意愿选择适合自己的游戏形式。我想我会回归最初，继续我的博派之路，至于金手指，那就偶尔为之吧！

“喂！ACE，我说的对不对呀？”MASTER打断了我的思绪……

“啊！？是啊……是啊……”尽管我知道敷衍朋友不对的，不过在这一博一狂两位玩家面前，有关金手指的问题，我已经有了自己的答案……

文/江苏 昆山　王伊浩　NO.315



生化危机3——“恐怖大王”终于降临

花了整整一个下午，终于将《生化危机3》(以下简称生3)爆机了，看着主角终于逃出小镇，心头那种紧张，恐惧的压迫感才慢慢散去，生化危机倒不愧是恐怖游戏的代名词，3代尤其突出，恐怖气份渲染得更加出色，让我玩得直呼过瘾。

“生3”的系统是整个系列够为完善的一个，游戏中增加了一些新的动作，如面对攻击可来一个漂亮的前滚，躲过敌人的攻击后再回击，不再像以前那样只会呆在原地和敌人硬拼，游戏中的武器种类较多，一代中的左轮枪也保留下来，所以有时难免出现子弹不够的情况，不过游戏增加了一个自行组合制造子弹的系统，只要将不同种类的子弹原料进行组合再利用制弹机就可制造出相应的弹药，这是前2代所没有的，故为新鲜，游戏中另外改进的地方像上下楼梯不用再按键，冲锋枪类的大型武器不再占据二格道具存放的空间，大大方便了游戏的操作。

“生3”中的敌人不但在数目上有了大量增加，而且在种类上也比前2代多了许多，丧尸更是多如蚂蚁，经常成群结队地大量涌出，而对潮水般的丧尸有时真有点不知所措，CAPCOM也考虑到这一点，所以在游戏的街道和墙上设置了一些爆炸物，把丧尸引到此处就可一举歼灭一群丧尸，游戏中的一些新的生化生物更是动作快杀伤力强，丧尸和它们比只能算是一块木头而已，最令人头痛的是有一个BOSS级的追迹者会不断地追击你，你只能暂时将它击倒才逃走，一会又会出现，真是牛皮糖一样，让你在紧张的


游戏中的各种枪械基本上都是对应真实型号的。



逃亡中更加不得安宁。

"生3"首次导入了分支系统，根据不同的选项故事的发展也因此而不同，这就大大提高了游戏的耐玩度，另外"生3"难度较前2代有所提高，CAPCOM为了照顾初玩者而设置了一个一开始就拥有大量武器的游戏模式，这样就算新手也可轻松过关了。

当然作为动作解谜类游戏，"生3"依然有一些地方不是，过分注重动作性，而降低了游戏的解谜度，所以这样说，"生3"的解谜度比2代还低，而且老套，不外乎将某宝石放至某处，将齿轮装上开启机关，调节电柜开启电源等等，如果你是一位生化老手，我可以保证说，在不懂日文没有攻略情况下，依然可以轻松爆机。

总而言之，"生3"的所玩之处大大大于它的不足之外，每一位热爱游戏的玩家都不应错过。希望下一部生化作品能够更加完善。

文/江苏　张帆

"一代不如不代啊"——评《圣剑传说Ⅳ》

很有一股冲动想谈谈《圣剑传说Ⅳ》。可以套用鲁老伯的一句话来形容，"真是一代不如一代啊"。这可能是凡在SFC时期玩过史氏游戏的玩家都有的感受吧。

今年暑假回家，《圣4》还未发表，整个暑假都在期待、不安中度过。我还特意翻出了SFC，又玩一遍《圣剑传说Ⅲ》，以充足准备迎接《圣4》的到来(其实这种做法很蠢，并得我老想拿二者作比较)。到校后，第一件事就是直奔CD店，拿到手一看，第一感觉是画面还错，水彩手法的运用比《浪漫沙加Ⅱ》又进了一步。谁知，一深入，却很明显的感到它无法良好的渲染气氛，该严肃的地方严肃不起来，到处都彩色的一片，BOSS也毫无迫力可言，尤其是在断崖之町里那个修道院，居然采用了《浪漫传说3》里那个魔王都一样的表现手法，而那个可爱的形象，粗糙的音乐，实在让我不敢恭唯。



在情节方面，绝对是高自由度，可能是因为《浪漫沙加Ⅱ》低自由度低得太离谱了，一改其作风吧(真怀疑是不是做这两个游戏的工作人员互换了)。但你高自由，也得有条主线啊。弄得我拿着攻略一顿乱翻，然后硬是用笔勾出了一条最直接的穿关途径，至少少用了一半的时间，不然，恐怕60－70个小时也搞不定(我的PS就因为使用时间过长，而不得不用扇子给它降温)。

在人物设定上，最厉害的是主角，最好的帮手是琉璃，最漂亮的是人鱼，最会赚钱的是兔子，最可爱的是宠物，最呆滞的是机器人……总的说起来，还算挺有个性的啦(总要给史氏留点面子啦)。

至于系统方面，实在是不愿意提起。它靠特技的不同组合来出新的特技和必杀技，不是说这种完全与等级无关的必杀技取得方式不好，而它实在是太麻烦。我每两次战斗过后就得换一次特技，不然，它根本就不出新技，你说这还有得玩吗？而且难度颇低，放开自己打出的武器可以将BOSS一击必杀这一点不说，就是普通武器，一个必杀技打过去，BOSS往往也要损上个一半血左右，而BOSS用必杀和魔法时，大可以用魔法躲过去。所以，常常打完BOSS以后，发现自己一滴血未去，实在是毫无紧张可言。至于以更换武器来取代转职，实在是麻烦得多，不作多讲。想谈几句题外的话，史氏的作品，不只是史氏，一直在更换系统。不想作多的评价，只是在熟悉了一个又一个新系统以后，竟有一些疲倦，想玩一款由攻击、防御、道具、魔法、必杀、逃跑组成的正统一点的RPG。如果《DQⅦ》现时发表，售量超《FFⅧ》，也不是件难事吧！

顺便提一下《FFⅧ》，前一阵去CD店，一不小心让我买到了《FFⅧ》CG全集，我不禁窃笑，看完它以后，再偷别人一个一百级的记录，看光它全部的GF，必杀技，再拿本小说式攻略翻翻，一个4CD的游戏大可休矣。至于《浪漫沙加Ⅱ》嘛，有点头脑的次世代玩家都宁可去玩《沙加Ⅰ》，老玩家则宁可去玩SFC的《浪漫传说3》。

总之，《圣剑传说3》是一款集众多迷你游戏为一体的悠闲游戏(不会有人要砍我吧?)要想在战斗中体技RPG的乐趣的同志，耐点性子等吧！

文/中国工业大学10舍518　经法982班

姓名不详请来信告知

让心跳尽在掌握——评GB《心跳回忆Pocket》

去年就听闻《心跳回忆》要在GB上推出，作为一个标准的心跳迷，我不禁在心中犯起了嘀咕：以GB的发色数及解像度，可以让广大玩友体会到《心跳回忆》的动人魅力吗？这个疑问不久便随着《心跳回忆Pocket》(以下略为《P》)的发售被叹服所取代，KONAMI的实力度使《P》超越了GBC的极限，让FANS随时随处再度心跳。

第一次接触到《P》(注：本人玩时用的是GB colour，如用普通GB及GB Pocket的玩友可能无本人的感受)的玩友一定不敢确定其是一部八位机上的作品，绮丽多彩(虽然只有56色)的画面直逼超任，音效也相差无几。人物的配音虽因容量及机能所限被大幅缩减，但GBC的便携性却大大的弥补了这一缺陷，使《P》成为GBC上一道亮丽的风景

线,也使我等心跳 FANS 为之垂涎三尺,最终难抵心跳的诱惑,购入 GBC 一台(呜……六百大钞),重新回味心跳的律动。

与其他机种上的各个版本相比,《P》的基本框架与操作都无太大改变,只是在某些方面稍有变更,首先是《P》分为体育编《校庭のフォトグラフ》当文艺编《木漏水日のメロデイ》两个版本同时发售,对应着标题的侧重将心跳原班人马一分为二,为了减少这样所带来的人物稀少感,又分别加入了三名新人物(文艺编为和泉恭子,体育编为宗像尚美及バトリツア);其次对应发售时间把游戏年份向后推移了两年,成为从 1997 年 4 月到 2000 年 3 月,让玩家更具有参与感;变化最大的可能还是迷你游戏了。第二年在神社的迷你 GAME 由射靶变更为掷圈;时下流行的轻松简易的按键式音乐弹奏取了过去的《兵蜂》及《BG 射击》,也体现了了现今 KONAMI 音乐打天下的发展思路。最后就是一些有用的秘技不能使用了(例如输入みんな仲良し,こなみまん作为名字的"573"秘技),使大家的约会的同时还要兼顾能力的提升,忙得焦头烂额了。

游戏的主要目的还是获得诗织的告白,但不知为什么,《P》中的诗织是几个版本中最容易追求的,只需文系、理系、艺术、体育、杂学均在 130 以上便 OK 了,还可以脚踏几条船(我翻第一次版时便得到了片桐、纽绪、如月、优美、诗织的告白),使得诗织的女主角地位不再那么突出,这或许也是 KONAMI 向 FANS 宣布一代人物将退出舞台的一种手法吧!

作为一个几年前游戏的改良版,《P》还是存在着一些或大或小的缺点。首先便是硬性地将人物划分为两上阵营。我就认为把美树原和宗像划入文艺编更合适,而朝日奈与和泉恭子则应归入体育编;其次体育编与文艺编的流程完全一样,根本没有体现出标题的重心,如果不是因容量问题而这样做的话,那就只能归结为 KONAMI 的又一次赚钱计划了;最后的弊病在于新加入的三名新人物个性不鲜明,带有太多旧人的影貌,还不如加入剧场版中的秋穗みのり更能提高人气,希望在二代中不致于再出现类似情况。

总之,瑕不掩瑜,《P》不失为一部高水准的 GBC 首选之作,成为口袋中的小青春,forever with me……

文/南昌市北京东路 339 号 机电 974
姓名不详请来信告知

刀魂剑意——评 DC 灵魂力量

SOUL CALIBUR(灵魂力量)自 8 月 5 日发售以来,一直居高不下,在到 8 月 25 日才买到手,但货源并不充足,NAMCO 首发的 10 万张刀魂被"一抢而光"也是有目共睹的,其受欢迎的程度可见一斑,几乎成为了 DC 的标准软件配备。不过这款游戏溶入 NAMCO 的大量心血,取得这种成绩也理所当然,况且又是十几年来的第二个被 FAMI 通(日本权威游戏杂志)评分 40 分满分的大作,如果卖不到 100 万以上就太没天理了。



谈到 SC 的游戏画面,可以说发挥 DC 应有的实力,在 3D 表现和光源处理上令人咋舌,即使是遥远的背景也是完全是 POLYGON 构制,并且没有一点马赛克(不像 TEKEEN 的背景是贴上去的),夕阳、正午、雨天等天气情况十分逼真,人物的影子刻画生动,尤其是赛万提斯的夕阳舞台,血红的夕阳与斜长的身影使人杀意顿生;至于刀剑相击,人物中招火光效果的光源处理堪称一流,足见 NAMC。的苦心与功力,给人一种身临其境的感触,200%的完成度看来并非唬人,如果再加入招后鲜血飞溅的处理就中逼真了;最后说说镜头的运用至关重要,成熟的镜头语言可以使人物更加真实。

凭借 DC 的强大机能,SC 的人物给人一种触手可及的感觉,人物的一颦一笑、举手投足都有细致的表现,人物的肌肤、头发、面目虽人似莎木女主角那么真实的"可怕",也出色之极,比如御剑平四郎(MY FAVOR),御剑大哥的 2P 扮像实在太 COOL 了,宽大的和服半敞,露出结实的肌肉,肤色真实,关节接口自然几乎与真人无二;和服宽大的袍袖随风轻飘时,上面的诗词也随之流畅的运动;在演武模式中,御剑大哥的头发十分了得,制作的细腻,几乎一根根的可以数见,绝非大块多边形凑和的,NAMCO 真出血!再者,SC 中人物的招式华丽、动作连贯,这些也要归功于 NAMCO 大出血请出世界各地的武林高手(几乎都是世界冠军)来表演并反动作捕捉下来,香华的剑招就是中国女子剑术冠军的演绎。

在模式的构制上,NAMCO 很花心思,除了大部分 3D FTG 都有的 ARC、VS、TIME BATTLE、TEAM BATTLE、SURVIVE 几个模式之外,这回有了个新鲜的任务模式(MISSION MODE),是个全新的创意,除了 19 个 DOUL 要在 ARC 模式中靠爆机取得,其它的一切好东西都要通过任务模式中靠完成各种不同的任务,不停的战斗赚取金钱买画获得,如 MUSEUM 中的演式模式,在此期间要打遍天下,确实有点 RPG 的味道。任务模式中的任务共分五等,5 星代表最难,但绝对是高手的偏爱。在任务全爆后(最终舞台和剑圣石窟一定要过),所有任务全部刷新,而游戏开始时的画面也会发生一些变化。

总之,SC 是一部非常出色的作品,是 DC 的必玩之作,我觉得即使是不喜欢 FTG 的人也会喜欢看 SC 的,不知各位玩友是否同意。

文/中国政法大学 3-97-3
作者:吕……姓名不详请来信告知

游戏评论:——我眼中的《WILD ARMS2》

若不是前几个星期沉溺于《前线任务 3》中以强粒子炮将敌人化为一堆堆快感，那款令我期待已久的由 SCEI 自己制作的极具特色的 RPG《MILD ARMD2》的完成时间应该可以大幅提前吧!幸好国庆大假让我赶了不少的进度。

《MILD ARMS》似乎并没有 SCEI 的 RPG 招牌之作《妖精战士》系列的人气高，但作为 A. R 解迷比重较大的正统 RPG，在次世代中也算独树一帜。对此游戏的中文译名似乎不太好确定，由于今次的"ARMS 已不再是指古代机械，而是一独立武装组织的英文缩写，因此初代的一种译法"荒野之枪"较具连贯性。而在下亦斗胆想到了一种译法"荒野奇兵"，有些香港式译名的味道吧!

《荒野 2》最初给人印象较深的恐怕是那段水准颇高的动画片头，变换的镜头与动听的主题曲彼此晖映，偏织出略带西部情怀的荒野景象，每每读者取记录后，我便会放下手柄独自欣赏，真是百看不厌;而记录后中断游戏出现的那段屏幕保护式的小插曲也 有味道，我亦是不厌其烦，每回必看。而两枚 CD 中的片头与中断完全不同，连片尾曲本作中共有五着好听的歌，如此重视音乐制作的 RPG 并不多见。游戏的系统较为新颖，在继承了前作的各种特点后又有了较多的扩充，行走奔跑、遇敌形式，与 MP 不同的 AP 概念等均十分特别，回合制的战斗系统虽未跳出传统 RPG 的框架，但诸多细节上亦能看到全新的尝试。记得前两后在某电玩杂志上十分活跃 的撰稿人"户愚吕兄弟"曾对初代"荒野"给予极高评价，说到战斗画面时，对魔法、特技使用时的光源处理十分赞赏;二代中若玩者注意亦可发觉战斗中的光源依然运用自如。尽管有了 FF8 的沧海之水，乌山之云，但"荒野 2"爽洁的画面还是能打个 80 分。关于迷题的设定，虽比不上《阿兰多拉》那般折腾人，但若不细心观察，认真思考，再略加一些运气因素，要玩成本作也非易事，多种解迹特技的设置便谜题更趋多样化，充分体现出制作人员丰富的想像力，真可谓独具匠心。《荒野》不免令我想起 SFC 时代的《四狂神传说》，各种谜题与游戏本身都根具趣味性。(在世界地图上控索建筑物及宝物算是非常罕见的谜题吧!)



《荒野 2》中丰富的剧情理所当然由各色人物构筑而成，故事主线由作为 ARMS 成员的主角等人完成各种任务而层层展开。以普通士兵形象出现的正直善良的主角阿修拉;有着堪坷经历、沉默寡言的筋肉男布兰德;天真料漫却也有着勇敢坚强一面的魔法少女莉鲁卡;战斗中的主力，却与克里斯一样无法确定其性别的召唤士蒂姆……众多性格窘异的人物令《MILD ARMS2》的世界变得非富多彩，引人入胜。

在我眼中，《WILD ARMS2》是一款不容错过的十分精彩的 RPG，您觉得呢?

文/江苏 昆山 王伊浩　NO. 315

勇者博物馆

在这里，记载着每一个勇者的冒险经验和生命历程，五颜六色的泡泡中装载着无数美丽的梦境和一颗颗年轻的心，这里有着酸甜苦辣的人生百味，既有欢歌笑语也悲伤的哭泣。这是龙域中最温情的地方，不要犹豫，请向我们坦露你的心。

姓名:黄晶　性别:女　玩龄:13 年

现有机种:FC、SFC、GB、MD、PS、SS　擅长游戏:AVG、RPG

游戏在我生命中占有很重要的位置，几乎没有什么可以代替。我可以说是从市面上最原始的游戏机，开始我的游戏生涯的。现在的游戏机种越来越高级，游戏也很多，但我最喜欢的仍然是 AVG(恐怖)游戏，记得"生化危机 2"发售的时候，我也好奇地买了一套回家，打开机一看，那精美的片头就像磁铁一样吸住了我，因为是第一次接确这类游戏，一开始我连人都不会操作，只见那主角一个劲地原地转，眼见一次又一次被可恶的僵尸咬死，死得我真想把手柄 KO 掉。慢慢地我掌握了方法，游戏也从此开始了，我所说的开始也了对 AVG 热衷程度一发不可收拾。从那以后，只要是有关恐怖 AVG 的游戏我都会买回来，可能玩得多了，那些以前令我头痛的谜题现在在我的眼里都成了小儿科，但我仍然喜欢玩。可能这就是 AVG 的奇妙之处。

至于其它类型的游戏我也十分爱玩，通常一玩也是玩到深夜，如果人类可以不睡觉，我相信我可以一直玩下去。我真是感谢上天创造了游戏，让我的生活过得有滋有味，平凡中的不一凡!

电玩同人馆

全面开放中

零阶

馆主默文

匆匆间，又是一年过去了，转眼在我们面前的，便是下一个世纪的来临。面对这样一个重要的历史时刻，走过了三年多风雨路的我们，所思所想依然还是如何将这片乐土办得更好，更能让玩家们忘却世俗中的繁情琐事。

明年的杂志当然会有变化，我们将在提高杂志品味的同时回到一本电玩媒体的本位上来，与电玩的结合更紧密，在现有的知识性、趣味性上全面加强实用性，把真正的“超攻略道场”还给大家，也会更细致的提供给大家电玩中的点点滴滴，大家看到的将是一本高度含金量的“T&P”，大家看到的将是一本极具权威性的“T&P”！当然，保持6.50元低廉的价格不变，也是我们向来坚守的宗旨之一。

在明年本刊一个重大的变化，是将受到读者欢迎的“漫园”和“梦幻总动员”合并为一本每月固定出版的系列丛书，初步定为16开，64页彩页，64页黑白，更附赠一张光盘。而大家关心的定价呢，不知道会不会像“梦幻总动员”一样带给你惊喜：12.50元！相信你也一定能够看出，我们绝不与一拥而上赶潮流，昧着良心赚黑钱之辈混同一流！希望青少年文化永远是健康、繁荣的文化。

而在“电子游戏与电脑游戏”方面，有一件事是必须向大家澄清的。最近几个月偶而会收到批评我们“偏向PS”的来信，为杂志上看不到SS的新游戏、新攻略而感到愤怒，心情我们理解，但众所周知，随着DC逐渐担当了世嘉舞台的主角，SS这朵昨日黄花确实已无意争春，如今发售表上SS游戏仅有三款，且都是“发售日期未定”（SFC还有三款“未定”的游戏呢），并非我们不介绍，只是欲介绍而无门。但是，我们和广大玩友一样，昔日那些经典游戏都曾给我们留下最美好的回忆，那熟悉的人物，那熟悉的氛围，都在我们的记忆中留下了难以磨灭的刻痕。所以，我们目前正在精心编辑一本书，其中收录了SS、PS以及其他机种经典大作的故事及小说型攻略，不让热爱电玩的朋友留下因为看不懂日文而产生的任何一丝遗憾！目前可以透露的内容有以下这些：樱花大战系列小说攻略、梦幻模拟战系列、格兰迪亚小说攻略、最终幻想世界、生化危机系列小说攻略、XENOGEAR、超级机器人大战专题、寄生前夜ⅠⅡ小说攻略、KOF故事集、侍魂人物纵横谈等等，当然除了这些经典游戏之外，还会收录今年年底和明年年初数款超级大作的小说攻略。我们谨以费尽心血的构思来回答每一个为电玩而痴情的诚挚灵魂。

在“电玩同人馆”这一部分，针对大家的意见，也会作出改变的。为了减低“乱”的印象，首先会破除几个小块，使内容分割更为清楚一些。而在读者来信部分，从明年起会增设一个问答性的栏目，玩友在攻关过程中遇到的疑难问题都能写信来告诉我们，由我们在杂志上公开征答，凡给予帮助的读者都赠以一定的神州社EXP或“金钱”，希望能达到服务读者的目的。至于我刊独创的“玩友神州社”栏目，一定会继续发扬光大，让大家相信，发生在身边的电玩，不是一场梦！

在面临着二十一世纪即将来临的时刻，不知不觉絮叨了许多，在大家都将感到疲倦的时候高呼一声：请期待二十一世纪的“T&P”吧，我们的明天会更美！

T&P众编：

大家好。初心者君子剑前来报到。

这些年来，我一直在旁默默注视贵刊的创办，崛起与发展。贵刊不鸣则已，一鸣惊人，即使在现在铺天盖地的各类游戏杂志的包围下仍能冲出重围，独树一帜，杀出了一片自己的天地，实乃可喜可贺可嘉可赏也。

今日，本着对贵刊的爱护和一贯阅读游戏杂志的心得，向贵刊提出几点建议、看法和问题。

1、建议“王者之书”扩版，大量征集全国各地玩家的格斗心得与对格斗游戏内涵的理解；秘技库亦应大增ARC栏格斗库，要知道FTGFANS绝对占绝大多数喽！

2、建议“漫园”扩版或增加彩页或再送招贴，必要时贵刊不用搬家或OVER，大可正义凛然公然涨价要钱！

3、建议贵刊抓紧时间在年前抢出一本增刊，要知道此乃世纪之交十载难逢，若擦肩而过则太过可惜。增刊页码吗，我知道国家可能会有一定限制，但相信黑白300—400页，彩页100－200页应该问题不大；内容应包括电子游戏的起源，经过，发展，最好将年代、公司、老板、机器性能、受欢迎度、前景展望一一列出，一些经典可以再次回顾，这样既给从不涉及游戏的人扫盲（拉下水第一步），又给资深玩家们以温馨的回忆；彩页绝不能少了格斗类（贵刊为何好像不太重视，要知此乃重点宝地正待开发呀），也可以将彩页变为附赠的一本漫画，此举将更受欢迎，令编辑部从此人气暴涨。

4、我知道编辑们日夜辛苦，忙着编书，但切请再听在下一言。玩友神州社确实日益壮大，但对迟到者来说，因为不知道什么等级分累积标准及MP使用准则及什么“MONEY”获得法又要去邮购以前杂志甚或《99T&P合订本》就太麻烦了，故而请众编斟酌是否尽量在今年11刊12期上登出全套手续，令我等一目了然（最好就在第12期，这样既不打乱编辑手脚，亦可作年底回顾，可谓一举数得也）。

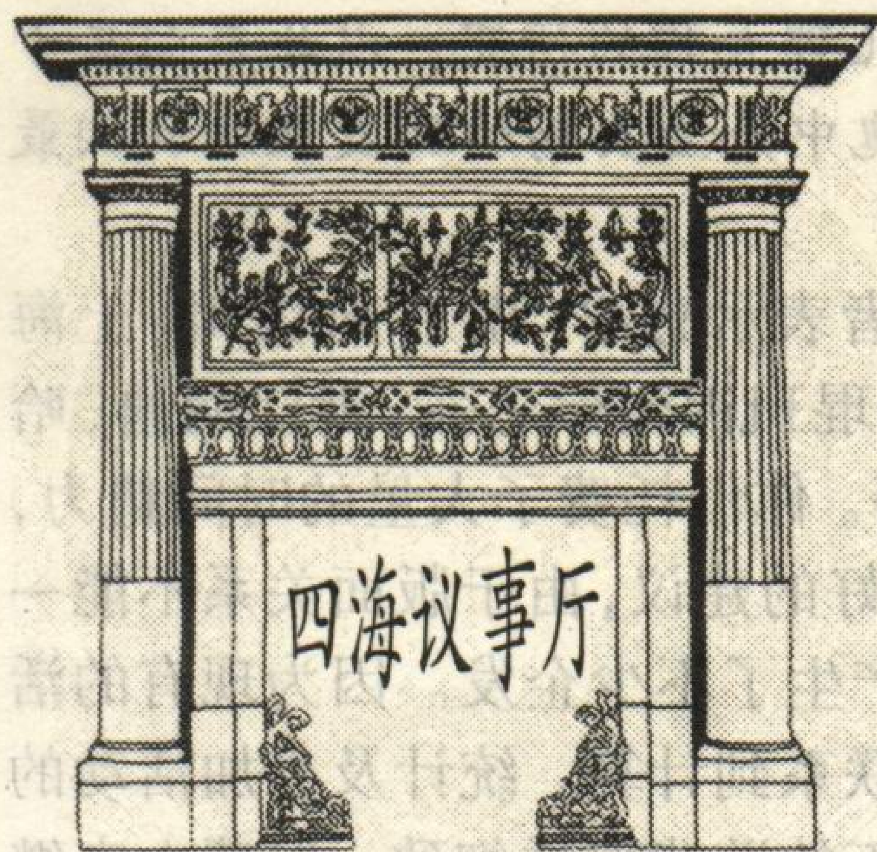
5、贵刊文章无论风格内涵均能让人耳目一新，但有一大缺陷，即配图有时实在模湖不清，难以辨认；有的则双失之死板，实乃一大遗憾也，希望贵刊能有所改进。

6、贵刊大号即为“电子游戏与电脑游戏”，可为何PC游戏却被无情删去了，今年我准备条件充分，万事俱备，只待……，可为何？哇！为什么？

絮絮叨叨夸夸其谈信口开河了这么多，想来并非吃饱了没事干拿编辑部消遣，故而还请众编们不辞辛劳忍“痛”看完，再以适当形式给鄙人一个满意答复。最后，祝贵刊越办越火，越办越有特色。

PLAYER：君子剑　尹剑

1999.10.10.0.00



◉并非吹捧，贵刊发展至今，已成为全国权威游戏杂志之一，无论是新闻、攻略及其他各方面都形成了自己的特色。我觉得"T&P"给人最大的感觉是浓郁的文学气氛以及朴素（中性）的印刷，编辑老爷不妨将创刊号与最新的十月号放在一起比较一下，怎么样，有什么感觉？除了栏目、价格变了，印刷质量进步了多少呢？太少了。何时才能看到一个形象亮丽的"T&P"呢？我与许多玩友共同期待着



——民航学院 倪晓波

对于印刷的问题，也确实是我们的一个心病。明年的杂志在原有的基础上要加大力度，继续提高内容的含金量，而定价依然保持不变，所以在如何保持价格比的前提下尽力改善印刷将是我们努力的方向。

◎0374号会员彭召鹏询问其他电玩玩友少时有无此遇：星期日放假在家，父母上班，又不想儿子出去打电玩，出门后即将门反锁，并曰"今日在家好好学习"之类的话？并叹父母之爱，越来越过火。

◉我有一点想法，不知是否可能实现。听说《梦幻总动员》要系列化，突然想，可否将《梦幻总动员》与《漫园》合并，讲一些关于动漫方面的消息和保留《梦幻总动员》多元化的信息，以及增设一些新栏目，最好和《T&P》一起出版。《T&P》仍为6.5元，而《梦幻总动员》则7－8元，最好配备一盒CD或录音带，三份定价为21－22元，不知是否可行？

——广东 李洁莎

给所有热爱动漫画以及《梦幻总动员》的读者一个喜讯，明年起该书将正式每月固定出版，内容会一如既往地精彩，而定价，我们不敢说是肯定最低，但一定会是最高的价格比。

◉"神州社"本刊的一个重要卖点和引人处，因此，决不可马虎对待！"神州社"应作为本刊的一个重要组成部分，进行规范化管理，十期杂志中诸位提出各项指标自算自查，这是极不现实的，不合理的。诚然，相信群众是无错的，但这迟早会造成乱套。我认为，首先在PC上建一份会员档案，以此进行管理十分必要；而在INTERNET上设站则是发展的必然趋势，这有助于管理的规范化和会员参与的多渠道化扩大化。应将"神州社"各规则、条款、制度、管理办法罗列成册，印发会员手中，以"法律"形式加以管理。



——湖南 曲文强

至本期为止，会员人数已突破1300名，目前的管理方法确实存在着许多不科学的地方。从明年起，我们将逐步把"神州社"规范起来，印会刊、办活动，以求真正成为普天下玩友的乐园。至于网上，也即将会有我刊的主页，将来是否将此活动扩展至网上也是一个必然。请大家期待明年一个崭新、完整的玩友"神州社"！



◎上海王似桎在电玩生涯中发现如下中毒症：DANCEGAME中毒症，在坐车上高架轻转弯处看到警铃标志的箭头时便会脚点一下（手指也微微地动）：《生化危机3》中毒症①在自己家的大橱前总有想调查的念头，②总想将某两样东西组合在一起；③看到妈妈的摩丝总觉得是急救喷雾而想拿走。④开门时总要停一下，以为要等"LOADING"⑤国庆时去看灯，马路上那么多的人真像浣熊镇（忍不住有放原子弹的想法）；《大富翁4》中毒症，看到讨厌的人，总想对他们使用"冬眠卡"。

◎四川付晓飞发现了"PS"的真正含义："PS"＝"POOR STUDENT"因为打机族90%是"穷学生"。

◎南宁朱燚称自己与老妈进行了几年战争，战果为FC被没收了三次，MD两次，GB一次，最后在明友的帮助下，开始了地下工作。而因为游戏在学校也非常流行，每天老师布置作业：目标确认，作业完成：任务完成，但与BOSS（TEACHER）之战已是0胜，366败。



◉我猛地翻到以前最"不喜欢"的"NEWGAME实验场"——因为图片一着实吃了一惊，便不愿再翻到别处了。这期图片做得真是不错！比原先亮了许多，也清晰了很多，这真令我感动不已。

——浙江 鲍凌霏

似乎一直以来，杂志上的图片都有点偏灰，而如今在以后能尽完善地保证图片质量是我们需要认真对待的问题。

◉贵刊的天使领域中有一个新游戏发售表，新作名称都是英文，这也太不重视我们这些"英文白痴"了吧！把我们这些"文盲"现在不当回事，这怎么行，我要你们立刻改正，并在发售表上增加WS的新作。

——湖北 汪文选

由于在游戏名称的翻译上有一个准确与否的问题，所以一些有分歧或有异义的名称都保留了原名，这样不会让玩家搞错。但如果是一些较为统一的名称，我们会翻为中文的。

◉贵刊的形式变化太大，现在几乎是一期一个版本。追示完善，不断更新，我们也理解，但这世界变化实在太快。栏目这么多，又要求内容都丰富，一期书当然将不下，



但也不至于拖到下期去啊，可以有详有略，该舍就舍，但千万不能舍弃重点栏目啊。看到漫园中，“动漫人物点评”搞得红红火火，就不能出个“电玩人物点评吗”？其影响力绝不逊于“名作大家谈”光靠 FAN 园那几句晦涩的话是不够表现好一个人的形像的。贵刊“名”不符实，这上点早有人提出过，可惜贵刊一直都“御意见无用”，最后。是谁提出把“梦剧场”CUT 掉的，这个人肯定引起公愤。相信有很多人跟我是一样，敢不敢做个调查？不赶快补救会引起超义的。

—中南工大 肖毅

这位读者非常清楚我刊的“劣根性”，“要发表还得靠骂”，因此洋洋洒洒一套十连击，打得看信者背脊发凉。在内容多变这一方面，委实是我刊的缺点，其中有不少的失误地方，但一直坚持探索如何提高杂志内容高度的苦心，大家应该也能理解吧。至于刊名，是如一个人的姓名一般，轻易不能更动的（要经过相当繁琐的手续），而由此造成的名实脱节我们深感内疚。网页的开张也是为了弥补这一点，以后相信会渐渐考虑到的。至于“梦剧场”，馆主也颇受到几次恐吓，要求回归，但在有限的版面和要避免与同类栏目撞车的前提下，目前很难再回收了，但我们会想出一个补救方法的，请关心此栏目的读者耐心等候。

◉希望能把 3 年多来，在杂志“纵横四海”、“撷梦园”、“梦剧场”和一些优秀的小说攻略，业界评论等有关电玩人物、背景的文章集中编订成书，要求：图文并茂，图要清晰，如能全彩最好，定价不超过 20 元。

—福建 陈长春

这样的建议我们不是第一次听到了，但如果真的编印成书的话确实有不小困难。在社会风气普遍功利化的今天，电玩文化方面的书籍，这方面的市场有多大，我们实在没有信心。这位读者所反感的玩友神州社却恰恰是为了从另一方面来提供电玩文化的交流，而这些文章乃至读者来稿中的佳作，如果条件允许，我们将考虑在社内以同人志的方式印发。而我们目前正在苦心编辑的一本书，却是完完全全贯彻了我们一向把电玩视作文化，艺术品的思想。在这本书中会将这几年来的精曲游戏汇合，以故事为主，攻略为辅，并且还集中了几部大作的研究，以此来向疾于电玩，追求电玩在自己灵魂中产生共鸣的玩友表达我们最高的敬意！



◉在此向如下几位读者表示感谢：南京 陈大川、上海刘轩、北京穆雨波、湖南段琨玭锦州徐志强、浙江胡迪、哈尔滨韩松延、武汉王鹏等等。你们耗费了大量的时间精力，为“神州社”提出了许多很好的建议，由于版面关系不能一一刊登，但确实都对我们产生了不少企发。因为现有的活动都是一个虚拟的 RPC，联系到计算，统计及参加活动的方便性，所以不可能象真正的游戏那样细致，但请大家继续留意吧！一定会有更多的惊喜和乐趣带给你。

◉“黑翼&苍翼”再次降临，带来了神的旨意：限众编速将尊容刊出，以谢玩家。自《T&P》创刊以来，众编一直行踪神秘，神龙见首不见尾，使人疑惑不解，原委剖析如下：一、如前玩友所说，众编家财万贯，恐为他人眼红，舍名求利而。二、众编画目狰狞，外貌丑陋，怕刊登出照片后，被玩者误认为哪个游戏中的史莱姆，故遮遮掩掩。三、众编外型靓丽，欲出一编辑部写真集，狠赚一笔，故不屑于登黑白照。四、众编自以为对不起众读者，（原因不明）故无颜见读者。五、编辑部负债累累，整天躲债，惶惶不可终日，怕上街被人砍，哪还敢以真画目示人？六、编辑部早有登众编玉照之意，但由于 E. T 想登在“实验场”中，DRAGON 提意登在“王者之书”上，而默文坚持非出现在“同人馆”中不可，主编为不占版画，提意现身于封面上，各执己见，僵持不下，只好作罢。七众编在登照过程中因照片形式发生分歧，ANGLE 浪漫，欲以艺术照示人，而“E. T. DRAGON”之艺术照均可称“生化危机 3”海报，故群起反对，而默文老实巴交，欲登一寸照，可登一排一寸照，拍成一通辑令，引起不必要的麻烦，主编尊荣早已上刊，现出现于某一恐怖游戏的剪辑画面上，读者一带而过矣。其它原因尚待广大玩友发掘。



回音壁

陈欣的《夜曲》写的非常好。其实魔，都是人类自己创造的，都是从人类堕落的道德、腐败的精神与肮脏的心灵中所滋生出的东西。只是，只要对自己负责，始终执着地追求自己的信念，只要生命的意义、爱和希望永存，即使默默无闻的走过一生也会存壮丽于天地间。奥卡多，一个背负着悲哀宿命的男子，一个有着恶魔血统的人，在人类中不被认可，一生被认为是异类而饮受畸视与鄙夷，但却毅然摒弃仇恨，与其久作战，并终于获得了胜利。然后，便悄然消失于世界上。而这一切只因其有着一颗善良的心。

所以，为了母亲临终的祈愿，更为了自己的信念，奥鲁卡多挥剑为自己，更为世界撰写了一部可歌可泣的史诗。为此，我对他充满了敬意。更很感谢陈欣朋友不俗的文笔，将这位叛逆的恶魔之子的一生诠释得如此精彩。

—陕西 徐迟

名流会堂

二阶

名流会堂年末累计排行榜

宝剑篇

电玩人物排行榜

街灯下排徊孤独的背影，舞台上汹涌扑腾的血脉。将战斗，照亮我面前的荒凉夜路，无意义的战斗——草稚京，来！生存和死亡，来！沉重的负担，打不破的宿命，来！让我，这个血迹斑斑的残破音符，来奏响苍白无聊的人世之歌。



八神庵

名次	人物	累积票数	最高名次
I	八神庵	4138	一位
II	碇真嗣	2279	二位
III	克里斯	2244	二位
IV	斯科尔	2229	二位
V	克劳德	1781	一位
VI	草稚京	1601	四位
VII	七枷社	1095	五位
VIII	萨菲罗斯	953	七位
IX	里昂	866	七位
X	二阶堂红丸	707	四位

红粉篇

电玩人物排行榜

山，天空，太阳，水，花，天空，血，女人，街道，EVA，人，神，我，心，身体……看，听，闻，摸，叫，想……黑，白，暗，亮，快，慢，动，静……他，你，我……疼痛，欢乐，哭，…和——笑……零号机，发进！



绫波丽

名次	人物	累积票数	最高名次
I	绫波丽	3134	一位
II	不知火舞	2300	一位
III	真宫寺樱花	2011	二位
IV	莉诺娅	1917	一位
V	莎米	1583	三位
VI	藤崎诗织	1579	三位
VII	列欧娜	1580	四位
VIII	艾娅	1102	七位
IX	蒂法	1098	一位
X	雷妮	604	二位

电玩公司排行榜

名次	公司	票数
I	SQUARESOFT	3953
	SNK	3177
	SEGA	2391
	CAPCOM	1703
	NAMCO	1689
	KONAMI	1673
	KOEI	587
	BANPRESTO	586
	NINTENDO	462
	SCEI	449

11月23日，不对，2000年1月29日了，"SQUARE MILLENNIUM"要在横滨召开，届时就能看到PS2上的"XX"吗？是功利厂商代表？还是永久求新的开拓者？一切答案尽在千禧之年！

向一直以来关心此栏目的朋友表示衷心感谢，没有你们的积极投票，这个栏目是办不下去的。明年仍然会有这个栏目，投票方法也一如既往，只是在公布结果时会用更灵活的方法，请大家继续支持。为表感谢，我们特抽出10位热心读者，赠与极特殊的礼物一份，详细情况及幸运读者名单，敬请等待下期杂志公布。

四阶

玩友神州社

CONGRATULATION!



至今会员人数: 1356

自玩友神州社创立至今，会员人数终于在本月突破一千大关！幸运儿也随之产生，来自江苏无锡的解净成为了1000号会员，为表示祝贺，我们特为解净加上10级LV. UP、100G、鱼鳞刀、鱼鳞甲及火凤翎一个。从目前的会员人数看来，有望在本世纪与下一世纪之交达到两千，那么接下来的大运就等待着2000号会员了，如果2000号会员能够在2000年以前产生的话，我们将授与二倍的特殊奖励，不然，仍能得到10级的LV. UP、100G及一些道具。

随着神州社规模的扩大和一些热心会员的积极建议，我们将在2000年正式将这个“MUD”升级成完整的RPG世界，有自己的世界观、世界地图、各种势力、发生的各种故事、英雄、野心家甚至扰乱世界的恶魔，让每个参与到此游戏中的玩家都能得到种种悲欢离合，风云动荡的非凡经历。在一些会员的呼吁下，我们参考了大家的意见，决定在条件成熟以后编排会刊，其中刊载神州社和有关“MUD”的各种事宜。有意真正加入到此RPG中的会员，可能将收取少量的会费，在我们的指引下成为你自己的英雄。为了节约经费，每月一期的会刊可能无法寄给所有的会员，但没有交纳会费的会员依然能够参加“玩友神州社”的各项活动，敬请放心。如何收取会费和如何将会费压至最低，都是我们目前在讨论中的工作，一旦有了结果我们会公布于杂志之上。“MUD”的构思正在进行中，我们即将编印的指南手册中会有这个游戏的世界观及背景设定，而因为会员人数的迅速增加也使我们决定将其中的会员名录扩展至2000号，重申一下，需要的会员附上2元邮资来信索取，我们就会寄出。



图: 林韦德

不知大家有无发现，本期社标有了一些改变，那是0086号会员关枫在0350号会员赵挺设计原形上所作的一些修改，我们也将之作为正式的定稿，著作权仍然属于赵挺，而为了表达对关枫会员的感谢，我们特为他加上100EXP。在右面我们所见到的亦是关枫所设计的神州社吉祥物，它将成为神州社正式吉祥物的原型。从现在开使，我们诚向全体会员征集它的姓名及各种造型，凡采纳者均有奖励。



根据等级分累积标准第六条，我们已在本期为0076～0152号会员加上了相应的BONUS分，因版面所限，恕不详列。凡今后入会者均可在半年后得到一次BNOUS分，由我们为其加上，无需申请。

转职报告及补充

0097 王　琳 LV57 转职为名　贾 HP1260 EXP1260 MP1260 AT126 DF59+30(金缕衣) 可拥有下级商贩并经营其他行业，使用金钱消耗50%。

0319 千　佳 LV32 转职为弓　骑 HP448 EXP511 MP511 AT51+12 DF34+10+30(金缕衣) 习得必杀技双技及飞虎煌。

0332 孟　晴 LV21 转职为精灵使 HP237 EXP281 MP281 AT28 DF23+30(金缕衣) 习得魔法回复及精灵召唤。

在商业这一系的职业中需要作出一点补充，这一系的职业都能“批发”默文道具屋的商品，自定价格后向社内上报，由我们“收取”一定的广告费予以公告，会员可去其商店进行购买。但这一系的职业都不能销售及购买本道具屋珍宝部分商品。盗贼一系职业我们遗漏了一项“偷盗”技能(以花费MP多少来决定所窃金钱)，而山首更可将攻击力转化为偷窃能力(每次战斗仅限一回)。

玩友神州社战斗纪实

❶ 0061 刘晟 LV12 V·S 0332 孟晴 LV20 —— WINNER IS **孟晴**

孟　晴 LV20→LV21 HP237 EXP281 MP281 AT28 DF23+30(金缕衣) 25G 职业精灵使　刘晟 LV13 HP51 EXP158 MP158 AT15 DF15 11G

❷ 0315 王伊浩 LV37 V·S 0011 张雷冬 LV39 —— WINNER IS **王伊浩**

王伊浩 LV37→LV42 HP424 EXP782 MP782 AT78 DF44+30(金缕衣) 344G　张雷冬 LV39～40 HP580 EXP727 MP727 AT72 DF42 48G

❸ 0366 刘松 LV1 V·S 0374 彭召鹏 LV1 —— WINNER IS **彭召鹏**

彭召鹏 LV1 HP6 EXP18 MP18 AT1 DF3 8G　刘松　不幸战死

注意：为使战斗显得更为合理，我们做了一些更正。今后如在交战中死亡的会员，在“身亡”的三个月后，以HP10%的状态继续留于社中，但此三月中不得升级及参加一切活动。而从明年起，我们将交战回合数拉长至五回合。

神州社策划之六　翁戴拉　战况报告

本月翁戴拉地狱中共有四队会员在冒险中，除因十月发生奇迹而坠入地狱的第一队会员外，其他会员正在入口接受刻尔帕罗斯考验中，详情下期报导。本月第一队会员移动4格，0096号会员孙亮得到一个沙布提斯(可随时召唤出与自己状态相同的影武者决斗，或以150G的价格由默文道具屋回收)。

各位欲进入翁戴拉冒险的会员请注意，一旦您通过了第一关的考验，此后我们每月都将去函告知所在的位置并询问下一次的移动步数，您必须在接到信后的第一时间内将信寄回。不然，除了掉队以外，您还将受到各关底的严酷挑战。本期公布翁戴拉地狱四大BOSS之一哈得斯的最低数值，所有关底的数值都会随您队中最高等级成员而相应改变。每一队冒险PARTY成员人数限三名以下。



神州社策划之五——十二魔神

魔神降临



十二魔神 NO.4——

驰骋

LV: ???
HP: ???
MP: ???
行动方式: 步行
属性: 土
居住地: 京都
赐福率: 15%
诅咒率: 75%
降临百分率: 2%(每年12月)

安倍晴明,日本阴阳术之集大成者,将中国古代阴阳五行、周易和道家精髓集于一身,司天文历法、风水占筮;察人间吉凶祸福、行运避灾、预知命格……尤其擅长式神驱动,可令纸鸢飞天,操遣十二神将除妖降魔,功绩卓著!天皇赐号士御门,死后(?)被尊称为安倍晴明大神。从平安朝起,安倍宗家与贺茂宗家一起主掌阴阳寮,一明一暗操纵日本政治核心。家徽是安倍桔梗印,也就是五芒星。

1005年诈死,西行东土大宋,游历神洲,遍访妖人异士,切磋阴阳术数,"身过挤满了各朝代的怨灵"……浪迹江湖近千年,忧思故国,茶余饭后亦常念及家乡风物,以笑谈日本史为乐。

驰骋家传邪法之一————三灯诅楚之术
效果: 三月内升级所需经验值为平时两倍 **15%**
解说: 中国古代邪法,将要诅咒之人的姓名生辰八字标于木人之上,建七尺三层横纵七七四十九步坛台一座,点油灯三盏,每日傍晚登台向四方舞拜。七七四十九日后,被诅咒之人三魂散尽而亡。

驰骋家传邪法之二————虾蟆巫蛊之术
效果: 一月内每战必胜,效果消失后MP减80% **20%**
解说: 中国古代邪法,将虾蟆毒虫养于容器中,每日饲以毒物。使用时,令所饲虾蟆植入人体内,即可自由操纵其行为,且受伤亦不知痛楚。

驰骋家传邪法之三————长钉偶人之术
效果: 半年内月降一级,如级别不足则即死。 **25%**
解说: 中国古代邪法,书仇人姓名生辰八字,植于草人之中,每日夜半,点白腊九根,将草人置于树上,以五寸长钉凿之,该人必患恶疾,日久而毙。

驰骋家传邪法之四————乱智操魂之术
效果: 自动将金钱之2/3赠予他人,其中70%转移中风化。 **20%**
解说: 中国古代邪法,以左手捏诀,将咒符贴于人背,中咒者心智迷乱,任人摆布如同行尸走肉,如命其解囊,即使平日奸吝此时亦当将财物希数献出。

驰骋家传邪法之五————扶乩占神之术
效果: 自动长一级,全部数值另加5%或全部数值降5% **10%**
解说: 中国古代邪法,命小僮二人扶一木乩置于沙盘,术士念诵降神咒文。不久,在场某人口吐白沫,自称神明,回答所提问题,准确与错误情况各参其半。

十一月奇迹发生

χ射线: 0362, 邹云鹏; 0447, 杨谊; 0832, 雷鸣; 1070, 何洋 ————全部异常状态回复!
α射线: 0126, 张杰; 0300, 沈阅; 0944, 陈杭; 1265, 常华 ————所有数值上升10%!
γ射线: 0246, 莫枫; 0386, 蒋文祥; 0584, 程凯; 1051, 韩佳 ————随机与高于自己五级以内的会员战斗!
Ω射线: 0292, 陈丽燕; 0480, 杨帅; 0688, 袁立珍; 0901, 乔雄杰 ————每月HP下降10%直至LVUP5级以上!
无名射线照准: 0102, 陈雪松; 0343, 王凯; 0524, 邓家典; 1272, 朱涛 ————倒计时开始,效果未明!

TOP10>>>神州社会员等级分排行榜

一. NO.0140 扬子江 LV.64 HP1535 EXP 1535 MP 1535 AT153 DF66 +30 教皇
二. NO.0097 王 琳 LV.57 HP1260 EXP 1260 MP1260 AT126 DF59 +30(金缕衣) 名贯 580G
三. NO.0001 薛一丹 LV.51 HP1065 EXP 1065 MP 980 AT106 DF53 286G
四. NO.0315 王伊浩 LV.42 HP424 EXP 782 MP 782 AT78 DF44 +30(金缕衣) 344G
五. NO.0166 邹 简 LV.41 HP730 EXP 730 MP 730 AT73 DF43
六. NO.0011 张雷冬 LV.40 HP580 EXP 727 MP 727 AT72 DF42
七. NO.0109 金 扬 LV.35 HP590 EXP 590 MP 590 AT59 DF37
八. NO.0319 千 佳 LV.32 HP448 EXP511 MP 511 AT51 +12 DF34 +10 +15(革甲) 弓骑 12G
九. NO.0524 邓家典 LV.24 HP341 EXP341 MP 341 AT34 DF26 150G
十. NO.0350 赵 挺 LV.23 HP310 EXP310 MP 310 AT31 DF25

LV. UP!

NO.0004 王 晨 LV7~LV10 HP101 EXP101 MP101 AT10 +3(莲花棒) DF12 20G
NO.0028 叶 俊 LV7~LV8 HP82 EXP82 MP82 AT8 DF10 28G
NO.0049 杨 昕 LV8~LV11 HP125 EXP125 MP125 AT12 DF13 46G
NO.0084 邬晓青 LV2~LV6 HP60 EXP60 MP60 AT6 DF8 30G
NO.0086 关 枫 LV3~LV14 HP160 EXP160 MP160 AT16 DF16 56G
NO.0101 陈 星 LV15~LV19 HP245 EXP245 MP245 AT24 DF21 111G
NO.0120 伍玉强 LV10~LV15 HP184 EXP184 MP184 AT18 DF17 186G
NO.0126 张 杰 LV2~LV6 HP60 EXP60 MP60 AT6 DF8 20G
NO.0183 陈 琳 LV1~LV2 HP25 EXP25 MP25 AT2 DF4 6G
NO.0193 余光裕 LV7~LV10 HP100 EXP100 MP100 AT10 DF12 21G
NO.0206 刘 佳 LV4~LV7 HP70 EXP70 MP70 AT7 DF9 12G
NO.0211 丁 晨 LV2~LV3 HP31 EXP31 MP31 AT3 DF5 6G
NO.0282 李展宏 LV13~LV14 HP170 EXP170 MP170 AT17 DF16 38G
NO.0361 曲文强 LV1~LV3 HP30 EXP30 MP30 AT3 DF5 8G
NO.0408 李 哲 LV1~LV2 HP25 EXP25 MP25 AT2 DF4 4G
NO.0448 林 萧 LV1~LV2 HP26 EXP26 MP26 AT2 DF4 4G
NO.0524 邓家典 LV15~LV24 HP341 EXP341 MP341 AT34 DF26 150G

经我社同意,0001号会员薛一丹现正式举办"克里斯 FAN CLUB",接纳所有热爱克里斯、热爱KOF的会员及读者加入到此同人志中。成立以后将由薛一丹组织各种活动,由我们择要报导在本专版中,并且重要的活动都能获得社内的EXP,而此同人志团体也将作为一方势力出现在我们游戏之中。欲参加的会员请寄信至:广东省惠东县平山镇解放中路282号 薛一丹收(邮编516300)。



露天广场

玩友神州社 会员通讯交友录

N0055 姓名:徐利华 笔名:漫鄂
性别:BOY 年龄:19 爱好:电玩、动画、漫画。
地址:河北邯郸峰峰矿务局羊渠河矿老干部科郭怀珠(转)
邮编:056201 电话:0310－5365502
附言:本人乃 RPG 变态,喜欢玩 RPG,但又不会通关着急起来会用必技打人,只要是不害怕我的人都请来信,我们一定会成为好友♡!

N0057 姓名:沈剑峰 性别:男 年龄:22
玩龄:9 年 爱好:电玩、足球、音乐
特长:超强的计算能力,舞王 1、2
地址:江苏省张家洪市锦丰镇恒丰村 10 队 31 号
邮编:215625
附言:RPG 游戏中的升对时间很长,现实 RPG 的升对时间更长,游戏与现实的差别真的是很大。

N0058 姓名:董冠军
爱好:以 LV UP 为最大的乐趣 特长:各种 RPG
地址:上海市宝山村 85 号 502 邮编:200940
附言:创刊号:有一点动心;一周年:难以抗拒你容颜;二周年:爱如潮水;三周年:爱就一个字;玩友神州社成立:梦想成真。

N0059 姓名:吴建华 爱好:电玩
地址:广东惠阳市淡水坝尾五苍六号
邮编:516211 电话:(0752)3351994
附言:欢迎大家来信,请多多指教。

N0061 姓名:刘晟 笔名:"FX"Z
爱好:电子游戏、动画、漫画
地址:江西省南昌市南昌大学(南区)机电 974 班
邮编:330029
附言:希望爱好《心跳回忆》的朋友用笔来倾诉我们共同的心声。

N0067 姓名何冰 笔名:SAGATRAID 性别:男
年龄:18 才 爱好:电玩、动漫、美术、集邮
地址:广东省开平市新昌香圆街 1 幢 301
邮编:529300
附言:作为神州社会员,我们当前最紧迫的任务,是努力使电玩这一正当娱乐早日被国人所认可,扫除偏见,为之正名立碑。革命尚未完成,同志仍需努力。

N0071 姓名:严寒 别名:公子
爱好:电玩、现代舞、武侠小说 特长:吉他
地址:辽宁鞍山北团结街 8809 幢公寓 10 号
邮编:114001
附言:身似行云流水,心如皓月清风。
同在"江湖'(电玩)路,便是有缘人。
愿与你联手闯"江湖"。

N0076 姓名:陈刚 性别:男
爱好:电玩、足球、漫画
地址:上海市闵行区颛桥镇颛溪 7 村 24 号 201
邮编:201108
附言:阳光、空气、清水、食物、游戏机……缺一不可,纵然四大皆空、六根清静、也摆脱不了电玩的诱惑。

N0079 姓名:黄可 现笔名:ZERO 性别:BOY
年龄:17 爱好:电玩、漫画、音乐。
特长:SLG、RPG、ARPG 游戏,仙剑可在 8 小时内通关(所有剧情必完成)。
地址:四川省城都市城北中学高二三班
邮编:610081
附言:游戏就是我的生命,我的一切都属于游戏,希望有跟我一样热爱游戏的玩友来信,OK。

N0081 姓名:石志俊 别名:セガだ五六郎
兴趣:电玩、关注和式文化 特长:认识所有日文假名
地址:江苏常州丽华二村 7－J－201
邮编:213014
附言:我的朋友们总到我家来,来实现他们的想法。我的土星是工具,在 GAMEWCRLD 中只有想不到没有做不到。

N0084 姓名:邬晓青 性别:男 年龄:17
爱好:游戏、动漫、音乐、科幻、篮球等
地址:江苏省昆山市昆山中学高二(2)
邮编:215300
附言:让游戏缩短你我之间的距离,欢迎志同道合的朋友,欢迎来信。

N0086 姓名:关枫 笔名:KAEDE 性别:男
爱好:电玩、动画、漫画、电脑、足球、篮球 特长:美术
地址:吉林省长春市卫生防疫站赵立娟转关枫收
邮编:130061
附言:生活是美好的只是因为"她"—GAME。我的理想—成立一家可与 SQUARE 抗衡的中国公司。即使它实现不了,也要为中国的电玩事业奉献终生。

N0090 姓名:胡一呜 英文名:AMIN 性别:男
年龄:17 岁 爱好:电玩、运动、看漫画、睇日剧
特长:睡觉、灌蓝
地址:上海市肇周路 327 弄 1 号 邮编:200011
附言:如果你喜欢 GAME;如果你喜欢 CLAMP;如果你喜欢睇日剧;如果你也喜欢《TVGAME AND PC GAME》如果你也很喜欢说:如果……那么,给我来信吧!我相信我们会成为好朋友的!

N0091 姓名:梁兴华 英文名:PLAUS
笔名:火牛(起名原因是彻夜攻关) 爱好:电玩、漫画
地址:广西省梧州市松脂厂 9 幢 1 号
邮编:543002 电话:0774－3839189
附言:从 FC 到 SATURN,给我带来无限的欢乐,但始终让 PS 夺走了我的心,让我死心踏地地爱她。来吧!所有拥有 PS 的会员同志们,我期待着与你们一同探索游戏与漫画的真谛,开创游戏新纪元。

N0095 姓名:项超 性别:男 年龄:16 岁
爱好:游戏、动画、音乐、文字 特长:半吊子日文、音乐游戏
特点(应该算是一大特色:)讨厌 SQUARE
地址:(学校)武汉市第 11 中学高二(9)班
邮编:430030
附言:希望能和喜爱《SRW》系列、《BUST A MOVE》的朋友切磋切磋也希望各位 SQUARE 迷放鄙人一马,不要召唤什么 G. F 来追杀……

N0100 姓名:陈继松 笔名:莫名
爱好:文学中探讨游戏,游戏中品味文学
地址:云深不知处
特长:彼之长处、吾之不足;彼之不足、吾之长处
门派:消遥楼、位居楼主
附言:近日本楼主云游至翁戴拉,见其看门犬仗势欺人,伤我神州社友因此望各众多社友尽释前嫌无论其身份门派均请群起讨之。

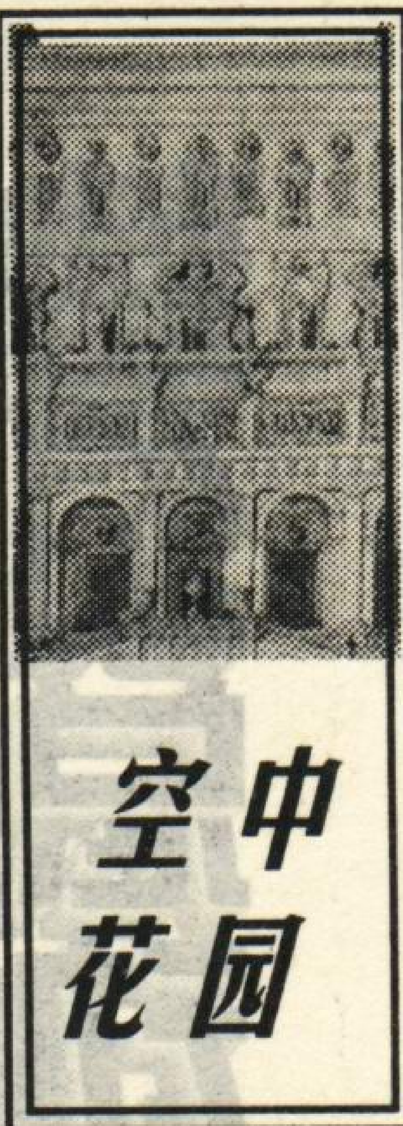
N0107 姓名:李嘉平 别称:碇源堂
爱好:电玩、电脑、蓝球、动画 特长:各类赛车
地址:上海市普育东路 31 号 2702 室
邮编:200011
附言:本人习惯独断独行,无法接受此性格者请勿找我。

此次请 151——200 号会员来信。

本月幸运会员

0058 董冠军
0115 倪 磊
0178 曾旭明
0210 卜银钢
0226 吴 梅
0290 王 晶
0368 蒋 勇
0408 李 哲
0426 时晓青
0472 张烨
0485 谭艳龙
0672 刘毅茗
1004 韩宝锋
1005 余鹏飞
1035 李 路
1047 吕晓强
1139 陈 唐
1185 鲍凌霏
1210 肖建荣
1317 章 磊

以上 20 名会员均可得到 10G



阿拉斯加最长的一天

柳梦园

行动代号:燃烧战车·团结

内容:我军特种部队领导者里库德·斯内克及其队员巴尔干、曼提斯、左轮等人于 3 小时前率领次世代特殊部队发动兵变。现也占领了我军位于阿拉斯加的核废料仓库。并劫持人质达尔帕局长及见克总经理二人。均系知情者。

兵变目地:限 12 小时内提拱大量现金和该部队最初领袖 BIG. BOSS 的遣体。如拒绝即向全球发射核武器。

任务:潜入废米仓库,解救人质,并调查恐怖分子是否具有核发射能力。一但确认即予以破坏。

执行人:索利德·斯内克指挥官:坎,贝尔中尉。

我最后核对了一遍作战计划,打开了通信机"无坎贝尔中尉,核武器破坏程序已执行,人质营救失败,失失敌方除头目旦库德在逃外全数歼灭。任务现已完成。"

"干得好,索利德。不愧为'传说中的战士'啊。我为你感骄傲。"

"……但是,我没能完成您给我的任务,没能保护好梅丽尔……"

"她怎么样了?"

"被狙击手击中后,受了重伤,至今生死不明。"

"……算了,这就是战争……索利德,我命令你立即脱出。"

"是,通话结束。"

一个声音突然从控制室门口传来:'想走没那么简单,这一切才刚刚开始。""里库德,你还敢回来。"我立刻抽出无声手枪,直指向他。

"我特意来感谢你,你不该用枪来欢迎我呀!"

"你说什么?""你自己吧。"他指了指电脑。我以为他在要花招,却听见一旁的警报器长鸣不止:"核导弹准备发射,总员紧急退避。""怎么会这样?难道我开启了发射程序?""笨蛋,你中了我的计策。哈哈哈……。"随着一阵狂笑,里库德逃得无影无踪了。

我紧追了出去。没走几步,就见里库德站在一部机甲上。他对我说:'这就是世界上最好的核武器,它叫合金将务。索利德,你将备受死吧!"没等我回答,他就驾着那个高达 30 多米的庞然大物冲了过来。

我急忙奔向前方的掩体,密集的榴弹炮在身后炸裂。火光的映照下,一阵阵气浪夹杂着砂石打在我背上……我躲在大铁箱后面,立时扛起地对空导弹。正在锁定,却见那机甲的身体在聚光。"不好"我一个翻滚退出了掩体。与此同时,一束激光笔直的洞穿了铁箱。它一转身,两道机关炮随即打在我脚边的地板上。溅起一道道火花。"看来别无选择了"我掏出手雷,迎着炮火冲上前去。突然,我的腿一软,歪倒在地上。该死,小腿被弹片击中了。又有三颗飞弹在身边爆开。借着火光,我看见机甲的大脚直压下来……

朦胧中,我仿佛飞了起来。远离了战场,也忘记了索利德就是传说中的战士这一永衡的宿命。为什么要战?没有意义的战斗。我为之付出代价还少吗?不过,这是在哪儿?

"索利德,振作一点。"我睁开眼,看见一个机械改造人蹲在身边。

"你是谁?"

"你的的战友,GREY FOX。怎么,不记得了?"

"可,可是你的身体怎么成了这样?"

"这是上回的桑给巴尔岛, 你我进行男人与男人的对话 (章挑) 的结果。我受重伤,被直美的研究所改造,才保住性命。"

"直美是谁?"

"是个孤儿,在一次任名中我杀死了她的父母。而佘她救了我。尽管我抚养了她长大,可我……我是负罪的。"

"不要这么说,FOX。罪恶的是战争,战争是没有正义与邪恶的。战场上只有己方和敌人。配合己方,杀死敌人这就是一个好军人,是光荣的。现在你潜人这里不也如此吗?"

"我潜人只为寻找生存的意义!"

"你找到了吗?"

"是的,战争是使我负罪,但也给我解脱。我要牺牲自己,去消灭合金将备。以后有机会时,替我千诉直美。我的过错,她的身世。再见,索利德。"

"等一等,FOX。你知道吗?我一生只有两个朋友,一个是你,一个是梅丽尔。我不想在一开之内全部失去。FOX. FOX……"

FOX 借着身上的飞行器在空中划过一道优美的弧线,落在了对面的二层平台上。里库德慌忙操纵机甲转身。这样一来,反而把身体暴露了出来。FOX 立即举起枪,瞄准它的能量罐。一发发蓝色的波动弹,精确无误地将之击爆。巨大的合金将备被震憾了,一动不动地停在那儿。"觉悟吧,里库德。"FOX 拔出了激光剑,直向机甲的座舱飞跃过去。可这一切,全在里库德的估计之中。一束激光割裂了 FOX 的身躯。血, 混合着机械的破片纷溅在地上。一只铁臂将他按到墙上。强化骨骼是无法承受这巨大压力的。他己感受到身体的破碎和生命的流逝, 仍用颤抖的手缓缓举起枪。"我不服输"他连续扣动扳机。合金将备的能量罐彻底毁坏了。"可恶",恼羞成怒的里库德反他扔在地下,顺势用钢铸的大脚踩踏上去。"FOX,我来为你报仇。"我架起了毒刺导弹……杀那间, 全金将备的周身处处绽开了火花,交绘成一团真红的烈焰,一道耀眼的白光过后,强烈冲击波将我从三层平台抛下来,甩在地上。但我强忍着疼痛, 拔出手枪, 一步步挪向机甲。我要确认里库德的生死。出乎意料的是里库德并没有死,他的座舱显然是保护功能的。不过他的身躯被压在废墟之中。我举起枪,对他说:"不要再做无谓的抵抗了,一切终于结束了。"

"索利德,你不会杀死自己的哥哥吧!"

"什么,你是什么意思?"

"你还不知道吗?看来你永远只会受军方利用。真是可怜的人……在军方的强化士兵实验中, 利用特种部队第一代领导人 BIG. BOSS 的基因为蓝本,一共诞生了 8 个孩子,只有 2 个活了下来。你是最优基因集合体,我是最差基因集合体。"

"所以我们都姓斯内克?"

"不错。"

"但你现在是叛徒,我要大义灭亲!"

"你知道我们为什么要 BIG. BOSS 的遣体吗? 你当年的战友巴尔干,曼提斯,左轮,左轮,还有狼为什么会跟我冒险发动兵变? 他们的强大是因为他们都镶有 BIG. BOSS 的基因。查是技术不成熟, 以至他们都不同程度地出现了'基因排列对称化'反应。只有用 BIG. BOSS 的基因加以研究,才能救他们,他们也是人,要生存啊!"

"难道不能认军方对他们救治?"

"哼, 在基因研究所有个叫真美的家伙, 发现他们的基因中都存在 BIG. BOSS 想统治世界的野心。所以军方认为他们没有利用价值了,想任其自生自灭。换句话说,他们边人的权利都没有,仅仅是基因工程的实验品。"

"无论怎么说,你们现在是敌人。"我的枪握得更紧了。

"等一下,索利德,你看好里面是谁?"他指了指座舱中的后备箱。

炙然的氛围随着战斗的结束,渐渐沉寂下来。我鼓起勇气,艰难地打开箱盖。"梅丽尔,真的是你吗?"刚才的震动,已使她昏迷过去。我拔出格斗刀,割断捆绑她的绳索,取下堵在口中的布。不知为什么,每当见到她时,我的严酷和冷漠都荡然无存。取而代之的是一种冲动:想劝她离开军队,一起过平静的生活。也许……也许这就是爱,是军人所特有的"战场的爱。"

"梅丽尔,梅丽尔。"在我的呼唤中,她微微颤动了一下。张开眼睛,但立即又闭上了。她的胸脯起伏, 仿佛在深深的呼吸。嘴里用断断怼怼的声音说:"用刑吧……我不怕,战场……是军人最光荣的墓地。"她的神志还没有清醒。我跪在她身边,俯下身低声说:"我是索利德,你不会忘记的。"她又张开眼睛, 望了我一会, 脸上浮出笑容:"索利德……我是在哪里呀?"我见她醒了,一句接一句地回了她许多话:"一切都结束了,你同我在一起,我们要去见你的叔叔坎贝尔。一在你脱离了里库德的魔掌。任务达成了,我们就要离开墓地了……"一个声音打断了我的话。

"这是我最后的赌注,我要同你一起死。"不知何时,已被我忘记的里库德掏出了一个遥控器。我本能地举枪射击,一颗子弹洞穿了他的心脏,与此同时,他按下了自爆开并。

梅丽尔的声音突然变了, 她的脸色越来越苍白, 脸上渗出密密麻麻的冷汗。我连忙抱起她:"你怎么了,千诉我?"她挣扎着,像是用尽最后的力气说:"里库德……你杀死我吧……索利德会,会给我报仇的。他,他是传说中的战士……一定会活……活下来。"她的身体一沉,生命就这样在我怀中消逝了。

惊恐和绝望占据了我的心。我抱紧她,号哭着:"我是一个没用的人,枉我成了传说 中'最强'的人,却连身边的人们也保护不了……"时间似已在这一刻停止……许久之后仍在我耳边回荡的却是她最后的话: "他一定全活下来。"

"我要活下去。"带着这个信念,我飞奔到车库,跳动仿若死神逼近的脚步。后来……

清冽的风,席卷着这片寒的大地。飞扬的雪,点点滴滴的飘落在阿拉斯加的冻土上。让天地化为混然的白色,静谧而冷清。今天早上,我还见过梅丽尔。那时,巴尔干,曼提斯他们还是我难忘的战友。而今……回身着残破的基地:这里现在静悄悄。我的心正如这雪原,空旷而凄清。我走进了船库,跨上一架小型摩托艇。"这就是战争。"我像是在自语。不知什么时候,风停息了,雪止住了。日落的夕照洒在布满浮冰的水画上。空气似乎也有了些许暖意。"对,不要迷茫,一定会有希望。"我向着天边驶去。

文:陕西 王星烨



梦幻总动员续

本书汇集大量动漫经典名作及专题文章，图文并茂，精彩绝伦！

全书192页彩页，48页黑白页

顶级豪华，定价仅为20.00元



- PART.1 最新作品推荐
- PART.2 动漫绝对领域
- PART.3 失落的名作
- PART.4 全息资料馆
- PART.5 色彩的王国
- PART.6 动漫纵横谈

★咨询电话：010－62924382
★邮编：100085
★邮购地址：北京市清河邮局062信箱邮购部（收）

格斗秘笈 修定版

“修定版”包含了“格斗之王’99”等超级大作的究极格斗GAME指南，其内容之精彩绝对可令所有读者满意。

240页+120页=360页超豪华组合



邮购地址

北京市清河邮局062信箱邮购部（收） 邮编：100085

咨询电话：010－62924382

每本请加2元邮费，因现存数量有限，欲购者从速！

电子游戏最新指南与攻略5

经过长期蕴酿，电子游戏最权威之专门书籍终于亮相!!!

电子游戏最新指南与攻略

（封面图案制作中）

5

"电子游戏最新指南与攻略"丛书自推出以来一直受到各界玩家的一致好评，但因本编辑部全力制作"电子游戏广场"的缘故，所以"电子游戏最新指南与攻略 5"一直未能面市。我们一再将该书的面市日期推后，主要是为了能够保证其质量，努力将更多更优秀的内容收录其中。今年年末将是各大游戏厂商名作纷纷出台的黄金时期，所以我们也将利用这段时间加紧制作，争取尽快与广大玩家见面!

该书4封20彩，黑白页为224页，定价仍为22.00元。

邮购地址　北京市清河邮局 062 信箱　邮购部(收)　邮编:100085

咨询电话:010－62924382

邮购信息

应广大读者要求，为了便于广大读者收集本刊，现将本部所存的部分书籍告之读者，有需要以下书籍的读者请直接汇款至:北京清河邮局 062 信箱　邮购部　邮编:100085，进行购买，每本书请附 2 元邮费。

电子游戏《秘技宝典·续》 原定价 18.80 元　优惠价 10 元	《电子游戏与电脑游戏'98 上半年合订本》 定价:28 元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价:22 元	《三周年纪念号》 定价:6.5 元
《电子游戏与电脑游戏'96 合订本》 原定价 28 元　优惠价 22 元	《电子游戏与电脑游戏'98 下半年合订本》 定价:28 元	《电子游戏技巧 7》 定价:10 元	《梦幻总动员》 定价:20 元
《电子游戏广场 7》 定价 10 元	《电子游戏广场 8》 定价:10 元	《电子游戏广场 9》 定价:10 元	《电子游戏与电脑游戏》99 年 8 月号 定价 6.5 元
《电子游戏广场 10》 定价 10 元	《电子游戏与电脑游戏》97 年 4 月号 定价 6.5 元	《电子游戏与电脑游戏》97 年 10 月号 定价 6.5 元	《电子游戏与电脑游戏》98 年 2－7 月号 定价 6.5 元
《电子游戏与电脑游戏》96 年 12 月号 定价 6.5 元	《电子游戏与电脑游戏》97 年 6 月号 定价 6.5 元	《电子游戏与电脑游戏》99 年 1 月号 定价 6.5 元	《电子游戏与电脑游戏》99 年 8－10 月号 定价 6.5 元

以上书目，因数量有限，欲购从速!!

①邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱　邮购部　邮编:100085

②注明邮购书名及册数(另加邮费 2 元)，字迹清晰工整地址详实以免误寄。

③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话:010－62924382

招聘启示

本刊因发展需要，现招聘下列人员:

1. 文字编辑一名。要求:30 岁以下，大学本科以上学历，吃苦耐劳，认真负责。
2. 日语翻译一名。要求:30 岁以下，大学日语专业学历，对电子游戏有一定了解者优先。

ぽけかの

pocke-Kano♥







■统一刊号：ISSN1005-250X
CN46-1039/G3
■定价:6.50元